DOSYA VALVE'IN DÜNYAYI FETHİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2017/06 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 116 • ISSN: 1307-8933

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR III
Strateji türü evrim mi geçiriyor?

İNCELEMELER
- SNIPER: GHOST WARRIOR 3
- RESERVOIR DOGS
- BATMAN: ARKHAM VR
- STRAFE
- PINSTRIPE
- NBA PLAYGROUNDS
- LITTLE NIGHTMARES

ASKER EVİNE DÖNÜYOR!

CALL OF DUTY WWII

INJUSTICE 2
Konuşarak çözülemeyen dertlere deva

PREY
Bir taklitten çok daha fazlası

THE SURGE
Dark Souls, gelecekte de can yakıyor

DEATH COMES FOR ALL





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

38

DOSYA

BİR VALVE HİKAYESİ

PC oyunculuğu dendiğinde akla gelen ilk isme bir saygı duruşu.



66



48

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

KAPAK



"Köklere dönüş"le "yeni bir devir başlatma" arasında bir yerlerde, verdiği heyecanlı hisler eşliğinde...







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

GÜZEL OYUNLAR MEVSİMİ

Haziran mı? Şaka yapıyor olmalısınız! Havaya bakın, Mart'ın bittiğine dair bir işaret görüyor musunuz? Bahar ne ara yaşandı ve bitti ve yaz başladı? Olmadı ki öyle bir şey!

Bu köşede sık sık bir şeylerin eskisi gibi olmamasından yakınıyorum, farkındayım ama bu defa durum ciddi arkadaşlar. Teknolojiye, insan ilişkilerine, dünyanın tepesindeki adamlara falan mızmızlık ettiğimi düşünebilirsiniz ama yani mevsimlerin yer değiştirmesi hepimiz için bir sorun değil mi? Ve hayır, serin havayı sevenlerimiz için de "hava hoş" değil (ki ben de sıcak havadan hoşlanmayanlardanım).

Doğanın eliyle sırtımıza hafifçe vurup "hadi bakalım, kapatıyoruz" diyeceği zamanların giderek yaklaştığını bilim insanları uzun yıllardır söylüyor zaten ama insanlık olarak günü kurtarmak dışında bir ortak hedefte buluşamadığımız için sorunlarımızla yüzleşmeyi genellikle vakit kaybı sayıyoruz. O yüzden şu an benim yaptığım gibi anlık şaşkınlıklar yaşayıp kaldığımız yerden devam ediyoruz. Çok bir şansımız olmadığı da ortada. Ama en azından Google'a bir "karbon ayak izi" yazıp kişisel olarak doğaya ne kadar zarar verdiğinizi hesaplamanızı ve bunu basit önlemlerle nasıl azaltabileceğinizi okumanızı öneririm.

Neyse, küresel ısınma da bir yere kadar... Mühim olan dergideki yaz havası! Injustice 2'de kapışanlar, Valve'ın 20+ yılını yâd edenler, yeni (eskiye dönen) Call of Duty hakkında atıp tutanlar ve Prey'de beklediğini bulamayanlar derken hakikaten içeride sizi cümbüşlü sayfalar ve yazılar bekliyor. Oyungezer yaza ortasından giriyor. (Hah, bilinçli editör karizmam da böylece sona eriyor.)

Yeni sayıya hoş geldiniz! Önümüzdeki ay beni "sıcaaak" diye ağlarken bulmanız ümidiyle :)

Selam OGZ

forum, email, twitter, facebook ve...

SIZLANMANIN İŞE YARADIĞINI İSPATLAYAN DOPDOLU BİR SELAM'DAN SELAMLAR!



Çok çok uzun zaman sonra inceleyecek oyunumun, yazacak geniş dosya konumun olmadığı bir ay yaşadım. Sonrasında bir şeyler yazacağım için değil de amaçsızca, keyfine bir şeyler oynayıp izlemek de güzel şeymiş yahu, hatırladığım iyi oldu.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: VOLKAN TURAN



ÇOKTAN GECİKMİŞ MEKTUP

Selamlar OGZ, ben aylardır size yazmaya başlayıp dur şu eksik kaldı falan derken taslakta mailler bırakıyorum, artık tak etti yazıyorum.

Mayıs sayısını okuyordum az önce "Özledim" başlıklı yazıda Legion'dan bahis açılmış da aklımdayken ona bir yorum yazmak istedim. Dizi gerçekten inanılmazdı, her izlediğim bölümde beynim yandı, "N'oluyor?" diye durup düşünmem gereken anlar yaşadım.

Ayrıca Battlefield 1'de ben de aynı hataya düştüm. Betada oynadığımda keyifli gibi gelmişti multiplayer ama 10-12 saatlik o kısıtlı süre yetmemiş anlamama, aldıktan sonra çok pişman oldum. Sıkı BF hayranı olarak gerçekten eski oyunların tırnağı bile olamayacağını düşünüyorum oyunun. Tek ve en güzel yanı görselliği ve atmosferi ama maalesef bu yetmiyor tek başına. Bakalım, umarım WW2'da bir şeyler değişir ya da en azından *SW: Battlefront 2* şu an göründüğü kadar sağlam bir oyun olur.

Volkan abiye de sevgilerimi iletiyorum, Facebook'tan sıkı takipteyim, paylaştığın içerik harika :) Injustice 2 hakkında neler düşünüyor neler hissediyorsun merak içindeyim.

Özlemişim sizi, biraz birikmiş içimde sanırım, hoşça kalın OGZ, seviliyorsunuz! *-Ata Burak Sakarya*

Selamlar Ata Burak, çok da detaylı mektuplar atacağım diye kasma canım, öyle bir cümle gelir aklına, yazasın gelir, yapıştır gelsin, taslak mezarlığında bırakma, yazıktır ^_^

İzleyeceğim izleyeceğim diyorum ama hâlâ izlemedim Legion'ı. The Defenders'ın gazına gelip Daredevil maredevil tayfasını izledim ben de hazır inceleyecek oyunum yokken, güzellermiş gayet. Jessica Jones favorim, birinci sebebi de Kilgrave. Bence Marvel dizi ve filmlerindeki en sağlam kötü olmuş, hastasıyım.

FPS'ler konusunda pek de yetkili bir abi sayılmam ama sadece uzaktan bakarak 1-2 yorum yapmam gerekirse; "BF1 öncekiler kadar iyi değil" demişsin ya, bana pek öyleymiş gibi gelmiyor doğrusu. Nihayetinde (Hardline'ı hariç tutuyorum) BF serisinin son üç oyundur oynanış mekanikleri aşağı yukarı aynı ve gayet oturmuş durumda gibi geliyor ki bu mekanikleri az işlenen bir yere, 1. Dünya Savaşı'na götürmeleri de olayı gayet renklendirdi diye düşünüyorum. Belki de senin multi FPS oynama gazın tükenmiştir. Ne bileyim geçen yıla kadar futbol oyunlarını çok severek oynardım ama FIFA 17 güzel olsa da çok açasım gelmiyor artık, farklı türlerle daha çok zaman geçiriyorum. Belki de senin ihtiyacın olan odur. Strateji türüne falan bir giriş yapmayı dene mesela, keyfin yerine gelir belki de. Yalnız CoD: WW2 ve Battlefront 2 konusunda heye-



BF VE COD SERİLERİ UZUN YILLARDIR İLK KEZ BU KADAR HEYECAN YARATIYOR.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



canını paylaşıyorum. İkisi de ciddi anlamda serilerin önceki oyunlardan çok daha iyi işler yapacakmış gibi hissediyorum. Bakalım…

Benden de sana sevgiler Ata! Injustice 2 hakkında iyi şeyler hissettim ve uzun uzun yazdım, sayfaları çevirmeye, takibe devam et dostum! -Volkan

Teşekkür ettim, yine buyur tez vakitte.

MEKTUP AZ GELİYOR ÇÜNKÜ...

Selam Oyungezer camiası, son sayıda fazla mektup gelmediğinden yakınmışsınız; işten güçten, sosyal medyadan, oyundan, diziden, filmden, kitaptan, çizgi romandan zaman bulamıyoruz ki.

Dergiyi okurken genelde bazı sözlere cevap vermek isterim, yorum yapmak isterim, ama genelde sayfayı çevirmemle unutmam bir olur :(Bir diğer sebep de chat programları olsun, sosyal medya bağlantıları olsun çok hızlı geri dönüş alabildiğimiz şu zamanda mektubu geçtim, email yazıp basılı yayında çıkmasını beklemek, her yıl doğum gününü beklemekten daha uzun geliyor (şahsen). Diğer okuyucular da aynı fikirde midir bilmem, zaten yeterince bilgilendirici ve ayrıntılı yazıyorsunuz ki soracak fazla bir şey kalmıyor. Yorum yazalım desek ayın birinde - ikisinde okuduğumuz dergideki bir yazıya yazacağımız bir yorum bir ay sonra yayınlanacak ve cevaplanacak ve biz o konuyu unutalı ohooooooo. *-Celalettin Ceylan*

Sana da selamlar Celalettin. Ya aslında soru dediğin işin bahanesi, ne derler bilirsin: Maksat muhabbet. Birisi geliyor "şurada ne güzel demişsin" diyor, biri geliyor "şurada ne yanlış demişsin" diyor, kimi bir oyunu ne kadar sevdiğinden bahsediyor, kimi sevdiğim bir oyuna laf atıyor falan, oralardan dönen muhabbetler benim asıl sevdiğim şey.

BİR KÜÇÜK TEŞEKKÜR

Merhabalar. Bu ay olmadı, sonraki ay yok geç kaldım falan derken bu ay geçtim bilgisayarın başına yazıyorum. Öncelikle Ömer abi senin oyun zevklerine güveniyorum, şunu söylemeliyim ki sayende JRYO türünü tanıdım ve çok hoşuma gitti. Persona 3'e başladım, Final Fantasy 7'yi oynadım, Souls serisine bulaştım, Dark Souls 1'den 3'e kadar bitirdim, Bloodborne'u çok sevdim... Açıkçası sana teşekkür etmek istiyorum. İşinizde çok iyisiniz :D İyi çalışmalar dilerim... (Bu arada Ömer abi JRYO önerebilir misin acaba?) *-Furkan Alkaya*

Selamlar Furkan. Bu topraklara göre biraz farklı bir oyun zevkine sahip olmak genelde o oyunları oynamamışlar tarafından dalga malzemesi olmak demek. Arada böyle söylediklerini önemseyen biri görünce seviniyor insan o yüzden, gel bir sarılayım!

En çok önerdiğim JRYO'lardan bazılarını zaten oynamışsın, şu sıralarda tuhaf bir şekilde gazına geldiğim farklı bir oyunu, Vagrant Story'i önereyim o halde. Hikâyesi ve oynanışı zaten süperdir, adamlar bir de PSX'te MGS'yle gayet de yarışabilecek muhteşem bir sinematografi kasmışlar, aklın durur.

Yine gel, sevgiler.

YENİ TAKİPÇİDEN SORULAR

Selamlar Ömer ve ~~Nurettin~~ Volkan abi, ben sizi geçen hazirandan beri takip eden bir okurunuzum. Nasılsınız bakalım? Tabii ki de bunu öyle kuru bir selam için yazmadım bolca sorum var =D

1. Death Stranding hakkındaki görüşleriniz nelerdir?

2. Oyun emülasyonu hakkındaki görüşleriniz nelerdir?

3. MGS V'yi insanlar neden bu kadar yerdi anlayabilmiş değilim, cillop gibi oyun, sizin fikirleriniz ne oyun hakkında?

4. Steam'deki gizli cevherler gitgide daha da Steam'in tozlu sayfalarına karışıyor, sizce bununla ilgili nasıl bir politika uygulanabilir?

5. Ömer abinin yaşı kaç?

6. Babam bu kadar güzel pasta yapmayı nereden biliyor? (=D)

Umarım fazla soru sormamışımdır. *-Edin Yılmaz*

Ah be Edin, 29'unda değil de birkaç gün önce atsan bu maili geçen ayın Selam'ını kurtarırmışsın ^_^ Hoş geldin, iyilik hoşluk bu taraflarda, bol mektup gelince şenleniyoruz ister istemez.

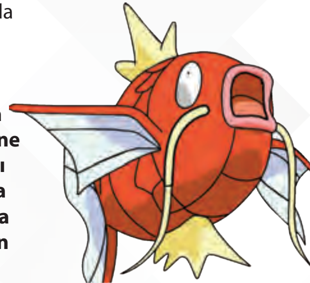
1. Muhteşem olacak Death Stranding, hiç şüphem yok. Kojima dahi bir oyun yapımcısı, MGS'yi her ne kadar çok sevsem de Kojima'nın artık bu serinin sınırlarından çıkması, özgürce bir şeyler yapması fikri heyecan yaratmayacak da ne yaratacak?

2. Sevdiğim bir kültürdür, başka türlü oynaması mümkün olmayan oyunlara ancak bu şekilde ulaşılabiliyor zaten. Xenogears'ı başka oynama yöntemi bilmiyorum mesela. Tabii oyunu orijinal satın almış olman ahlaki ve kanuni bir gereklilik.

Üzerime alındım! İş aralarında daha yeni Chrono Trigger'ı bitirdim, öneririm. -V

3. Ben de fazlasıyla olumluyum MGS V'e karşı. Oynanışın aşmış olduğu konusunda hiç kimsenin şüphesi

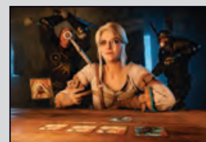
Videolarda Bu Ay



Lanet gibi, korku filmi gibi bir şey. İzleyen herkesin sülük gibi beynine yapışan Magikarp şarkısı artık İngilizce! **tinyurl.com/ogz-116-magikarp**



Göz okşayan bir tarafı var, sürekli izlemekten kendimi alamıyorum Drakengard 3'ün son boss'unu ama kendi oynadığımı hayal etmemeye çalışıyorum, izlerken bile sinir krizi geçirilebilir: **tinyurl.com/ogz-116-d3**



Çok zaman geçmedi ama özledik Geralt'la Ciri'yi. Kart oynasınlar yine izleriz: **tinyurl.com/ogz-116-gwent**

yok zaten, eleştirilen tarafı hikâyesiyle alakalı. Evet ben de eski MGS'ler gibi yoğun bir hikâyeye hayır demezdim MGS V'te ama öncekilerden farklı bir tarz belirlemiş kendine ve bu tarzda da başarılı bir hikâye anlatımı sunmuş diye düşünüyorum. Öteki MGS'lerle karşılaştırmayıp kendi başına değerlendirildiğinde öyle en azından.

4. Eh olayın doğal döngüsü bu, yapacak bir şey yok. Her geçen yıl daha fazla yeni oyun çıkıyor Steam'e. Eskileri daha fazla ön plana çıkarmaya çalışsalar yenilerin hakkı yenmiş olur ki yeni oyunların da çoğu göz önüne çıkamıyor bile zaten. İndirim dönemlerinde yine ortalıkta görünmeye başlıyor ama gizli cevherler dediklerin, bence bunun dışında ekstra bir politikaya gerek yok.

5. Bedenen 32, ruhen 400 yaşındayım.

6. Doktor ötkere sormak lazım ^_^

Çok soru candır, yine bekleriz, sevgiler.

ÖMER'i GICIK ETMEYE GELDiM

Selamlar Ömer ve ayın eli zopalısı Volkan. Aslında bir e-posta atma gibi isteğim yoktu ama Mayıs sayısındaki JRYO dosyası için tebrik edeyim dedim. Sırf RYO değil tüm Japon oyunları bence ayrı kafadadır ve birçoğu oynanmayı hak eder. Bugüne kadar oynadığım neredeyse hiçbir Japon oyunundan pişman olmamışımdır. Dolayısıyla "Capon abiler işini bilir" deyip bitiriyorum uzatmadan.

Geleyim seni gıcık edeceğim bölüme. Bir kere ben FF oyunlarına çok geç yaşıma kadar bulaşmadım. İlk FF oyunum 13'tür ve kendisini çok ama çok severim. 13-2 ve Lightning Returns oyunları da farklı yapılarda olmalarına rağmen çok güzellerdir. Özellikle 13-2'nin müzikleri gerçekten inanılmazdır. Neyse yine konuşmaya daldım. FF 10'u geçtiğimiz aylarda oynadım bitirdim. Açıkçası 13'ten sonra bana dövüş sistemi haricinde çok farklı gelmedi. Hatta birçok yönden 13, 10'a göre yine bence ileride. 13'e koridor oyunu diyorlar. E 10 da öyle? Hem 13'te Gran Pulse'a inince koridor olayı da kalmıyor ki koridor olayı da yine bence hikâyenin sakız gibi anlatılmaması için güzel bir şey. Yeter ki hikâye ve karakterler iyi olsun ki 13'te ben bunları gayet sağlam bulmuştum.

FF 10'a geri dönersek. FF 10-2'yi çok beğendim 10'dan sonra (haha haaaattt :P) Yuna'nın kendisine zorla dayatılan halinden çıkışı, kendisinin açılıp saçılması, bir nevi özgürleşmesi çok hoşuma gitti. Dövüşler de 13'ün gerçek zamanlı sisteminin atasını oluşturmuş. E hikâye de güzeldi. Daha ne olsun? 10-2'deki Yuna'yı 10'a her türlü tercih ederim nihahahah :P

Aslında gıcık etme durumum bu kadar :)) Yoksa seninle genel olarak zaten benzer zevklerde olduğumuzu görüyorum. Volkan'a da çok bir şey söyleyemedim artık kusura bakmasın. Yalnız Crytek Türkiye›de çalıştığını öğrenince şaşırmıştım belirteyim. Fazla adam dövme Volkan e mi :P Hadi kalın sağlıcakla. *-Özgür Gökmen*

Bşşşuuvvv, dşşşüüüvvv (buraya beyninin orada galaksiler patlayan "mind blown" gif'i olduğunu varsayalım). 13 ve 10-2'yi 10'dan daha çok beğenen ilk insansın gördüğüm Özgür, numuneliksin, müzeye koyalım seni, gelecek nesiller de bakıp hayret etsin ^_^

Şaka bir yana 13'ü ve devam oyunlarını severim ben aslında, özellikle Lightning Returns her anlamda şahane bir FF'tir. FF 13'ün hikâyesi de oynanışı da gayet sağlamdır. Çok koridor oyunu olmasına hiç takılmadığımı söyleyemem ama tasarım tercihi neticede, çok da hayati bir şey değil ki dediğin gibi 10 da belli oranda koridor oyunu sayılır zaten. Ama 13'ü en iyi FF'lerden saymama sebebim o güzel hikâyesini anlatmada beceriksiz olduğunu düşünmem. Yani FF 10 deyince Yuna'nın dans sahnesi olsun, Tidus'un babasıyla konuştuğu sahne olsun, sağda solda ufak tefek diyaloglar olsun sayısız unutulmaz an gelir aklıma, FF 13 bunu yapamıyordu işte, iz bırakmıyordu. Çok dramatik olmak için kendini çok kasıyordu, sürekli ağlak sahne giriyordu ama o dramı oyuncuya veremiyordu, sahneler fazla yapaydı, inandırıcı değildi. Devam oyunları bunu bayağı bir aşmıştı ama 13 oradan patlıyordu bana sorarsan. Şahsi görüş tabii, sevgi engel tanımaz, seveceksen tutmayayım seni ^_^ Ama 13'ün ilk oynadığın FF olmasının da etkisi varmış gibi geldi doğrusunu söylemek gerekirse.

FF 10-2 konusunda söylediklerine karşılık olarak son derece olgun bir yorum yapmam gerekirse: N'ALAKASI VAR YA!!!? ^_^ 10-2 eğer 10'un devam oyun olmasaydı sevebilirdim. Cıvıl cıvıldı, savaş sistemi bayağı eğlenceliydi, kendi içinde fena olmayan bir hikâye anlatıyordu falan ama işte 10'un oyuncularda bıraktığı (sen hariç oyuncularda ^_^) o "kutsal" anıları sululuğuyla paramparça ediyordu. Bir de bence Yuna'yı çok yanlış anlamışsın sen, hiç de öyle dayatılma durumu yoktu yahu. Bilakis Lulu'yla Wakka uzun süre seçtiği yoldan vazgeçirmeye çalışmışlar ama başarılı olamayınca ona destek olmayı tercih etmişlerdi. Bu dediğim sonradan Tidus için de geçerli. Sevdiği insanlardan gelen bütün o caydırma çabalarına rağmen doğru olduğuna inandığı şeyi yapmak için kendi nazik tarzında ayaklarını yere basması ve vazgeçmemesi Yuna'yı gözümde çok değerli bir karakter yapan etmenlerden biri. Böyle bir karakteri popstara çevirmek… Bilemiyorum ya, benim asla içselleştiremeyeceğim bir şey sanırım… Buna rağmen 10-2'deki 1000 Words ve Real Emotion sahnelerini de sayısız kere izlemişimdir, o ayrı ^_^

Gıcık oldum, sevgiler.

Valla ben de Crytek'te işe başlayınca şaşırmıştım ama 3 yılı geride bırakmışım, zaman nasıl da su gibi akıp geçmiş heyt be! Ama merak etmeyesin, kimseleri dövdüğüm yok. Düşündüm de; galiba var! Ofisimizde bir tane arcade makine var ve içinde envai çeşit eski dövüş oyunu var, orada milleti dövmekten geri kalmıyorum tabii! -V



Üzülme Nathan, N.Sane Trilogy'de pratik yaparsın artık.

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

OYUN MU? KAÇ YAŞINDASIN SEN?

Öncelikle selamlar Ömer abi ve Oyungezer ailesi. Ben video oyunlarına tutkuyla bağlı, derginizi yıllardır takip eden birisi olarak ilk defa yazıyorum, o yüzden de azıcık heyecanlıyım mazur görün :)

1. İnsanların üniversitede dijital oyun tasarımı bölümü okuduğumu duyduktan hemen sonraki o yüz ifadesini tahmin edebiliyorsunuzdur. Özellikle de ailedeki yaşça büyük olanlardan gelen tepkiler. "Kaç yaşına geldin hâlâ oyun mu oynuyorsun?" sorusuna cevap vermemde bana yardımcı olursanız ne mutlu bana :)



Persona Kapağı

Selam, Persona'yı kapağa taşımanıza bayıldım. Harika olmuş. Dergiyi bu nedenle aldım (pekâlâ, uçakta okuyacak bir şey lazımdı) ve saklamayı düşünüyorum. Teşekkürler. Sevgiler. *-Derya İmer Aydınlık*

Beğendiğine sevindim, tahmin edebileceğin üzere benim de dergi tarihinde en sevdiğim kapak oldu kendisi. Güzel yorumlar alıyoruz ama satışları göçertip göçertmediğini, derginin iflas edip etmediğini daha öğrenemedik, merakla bekliyoruz bakalım ^_^ Mektubun sayesinde yeni bir yazar keşfetmiş oldum ben de, umuyorum bir gün yazdığın kitabı okuma şansım olur. Başarılar.

Anket



VALVE'I / STEAM'İ SEVİYOR MUSUNUZ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Tüm paramı aldı ve onun yüzünden yemek paramı çıkaramıyorum. @Kutalp Büyüköztürk

02 Haksız yere VAC yiyen hesapların dili olsa da konuşsa. @Murat Ünal

03 Şu oyun fiyatlarını düşür, CS'e de saçma sapan yamalar getirmeyi bırak Lord Gaben! @Yiğit Mehmet Erdal

04 PSN+Origin+Uplay'i üst üste koy, yine Steam'in tırnağı olamaz. @Muharrem Yıldız

05 Gabe Newell'ın %&/!%!'+^& @Muhammed Ali Korkusuz

>> HANGİ DÖVÜŞ OYUNUNDAKİ HANGİ KARAKTER DİĞER HEPSİNİ ALIR?

Hazırlıklıysa Batman. @Emre Sancaklı

Raiden. Adam yıldırım tanrısı hacı. @Yiğit Efe Yüntem

Hangisini ben yönetiyorsam o (fazla ego). @Serkan Altınbaş

Yoshimitsu tabii ki, adam efsane kasa Toyota Corolla gibi, her seneye hazırlıklı-modifiyeli geliyor. @Sezer Karaca

Akuma. Bi' raging demon alayına tek atar. @Muammer Gündüzalp Kahraman

Flash. Geçmişe gider. Zamanın içine eder ama gider. @Efe Allen

>> @OYUNGEZER: HANGİ OYUNUN İNCELEMESİNİ KAPAMASAN ALIP BAŞINI GİDERSİN? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Niye gideyim ya? Yazmam şart değil, okuması da çok zevkli! (Hele o Psychonauts'u başkası incelemeye kalksın bakalım!) **@pebblesinmymind**



Olur da bir gün Final Fantasy VIII Remake yapılacak olursa iş Ömer'le ölümüne düelloya kadar gidebilir. **@tarikkaplan**



Tabii Tarıkcım, ne demek... Bu arada konuyla alakasız ama: Yavaş yavaş işi bitiren bir zehir tarifi bilen var mı? **@omerakdag**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

2. Sizde de oluyor mu bilmiyorum ama bir oyuna başlıyorum, bakıyorum hikâyesi ilginç, oynanış iyi, görsellik zaten muazzam ama ilk 2-3 saat oynayıp çıktıktan sonra ertesi gün giresim gelmiyor hiç. Oynamak çok istiyorum ama resmen üşeniyorum. Bu sizde de oluyor mu? Yoksa sadece bana ait bir sorun mu merak ettim doğrusu.

Bir sürü şey soracağım hevesiyle klavyenin başına oturup da başlayınca aklına fazla malzeme gelmeyenlerdenim. Cevaplayıp bir de üstüne yayınlarsanız mükemmel olur. Okuldaki arkadaşların arasında da bir havam olur ;) Şimdiden çok sağolun.
-Furkan Kızılay

Heyecanlanacak bir şey yok, üç beş benzer kafada insanız şuracıkta ^_^ Hoş geldin.

1. Valla ailenle kavga etmek istersen "Siz oyun oynamıyorsunuz da ne yapıyorsunuz? Atom mu parçalıyorsunuz boş vakitlerinizde?" diye girebilirsin ^_^ Ama tabii daha nazik olman gerekir muhtemelen, üşenmezsen uzun uzun "oyunlar hem eğlence hem de anlatım aracı olarak müthiş noktalara geldiler, siz de deneyin bence, başka şeyden alamayacağınız bir keyif alacaksınızdır" muhabbeti de yapabilirsin tabii. Ama benim birinci taktiğim gülüp geçmek, bir saniye sonra da unutmak oluyor.

2. Olmaz olur mu, zaman zaman herkesin yaşadığı bir şey o dediğin. Özellikle çok detaylı oyunlarda olabiliyor, böyle zamanlarda çok farklı türlerden bir şeyler denemek işe yarıyor genelde. Ne bileyim oynadığın RYO'ya girmeye eriniyorsan girme, sonuçta bu bir sorumluluk işi değil zevk işi, aç atıyorum bir yarış oyunu oyna. Veya bir süre oyunlara girmemek de tercih edilesi bir yöntem, gerçekten seviyorsan özlüyorsun zaten. Ara verdikten sonra girmek de daha keyifli oluyor hani.

Ömer'in dediği gibi, herkese olur bu. Şahsen bu his geldiğinde karşı koymuyorum, üzülmüyorum, zamanımı iyi-kötü başka şeylere harcıyorum. Özlersem geri dönüyorum, özlemezsem zaten benim değildir! -V

İlla ki çok uzun bir şeyler yazmaya gerek yok canım, bir cümle bile yeter. Yine buyur gel.

GOD OF WAR VE UNCHARTED AŞKINA

Merhaba OGZ ailesi, oyun dergiciliği ruhunuzu çook uzun süredir takip eden bir okuyucunuz olarak (1996 Şubat'tan itibaren sanırım, "buzdağının görünmeyen kısımlarını" tahmin ettiğimiz zamanları, blaxis'in blaxis, Mad Dog'un Mad Dog olduğu zamanları bilirim) konsollarla ilgili bir soru sormak istiyorum. Soruma sonra geçeceğim.

İlk Level dergisi almaya başladığımda lise öğrencisiyken şimdi 35 yaşındayım, 2 çocuğum, güzel bir eşim ve iyi bir işim var (reklam yapmak gibi olmasın Antalya Doğakent Kız Öğrenci Yurdu›na selamlar). Hâlâ bilgisayar oyunlarını severek oynuyorum, hâlâ anime izliyorum, hâlâ figür biriktiriyorum ve hâlâ her ay hiç kaçırmadan OGZ okumaya devam ediyorum.
Bir-iki küçük rica/tavsiyem olacak; lütfen toplu olarak


Kilgrave'in aklı havada olmasa dünyayı bile ele geçirirdi ama nerde...

çekilmiş bir resminizi OGZ'ye koyun ki boyunuzu posunuzu görelim ama herkesin ismi yazsın.

Soruma geçiyorum; Amiga 500'den sonra hiç Xbox, PS, Nintendo vs. konsol görmemiş dokunmamış, hayatı PC ile geçmiş biri olarak artık bu gidişe bir dur diyerek içimdeki God of War ve Uncharted oynama ateşinin durulmasını sağlamak adına sizden yardım istiyorum. Bu iki oyunun geçmiş serisini oynamak için sizce PS3 alsam yeterli olur mu? Yoksa PS4 almak daha mı mantıklı? Diğer oyunlar benim için gereksiz, sadece bu iki oyunun serisini (ve aklıma gelmeyen bir iki tane daha konsola özel oyun olabilir) oynayabilmek için hangisini tercih etmeliyim (PS4 için çıkacak olan yeni oyunlarını hesaba kaale almayın lütfen).

Cevabınızı sabırsızlıkla bekliyor, herkese ve Ali Sezgin arkadaşıma selam olsun diyorum. Kendinize iyi bakın. *-Egemen Tezgel*

Vauv, bayağı kadim okurlardanmışsın, saygılar sunuyorum ^_^ Oyun oynama, anime izleme, bunlar hakkında bir şeyler okuma zevkimden ben de hiç vazgeçeceğimi zannetmiyorum. Hatta bir gün emekli olursam yapmak istediğim birinci şey nihayet kendimi adarcasına World of Warcraft'a girebilmek (oyunun o sıralarda bitmiş olacağını sanmıyordur herhalde kimse).

Fotoğraf işi biraz zor çünkü çoğu yazar İstanbul dışında olduğu için veya çalıştığı için toplaşmalar 3-5 kişiyle sınırlı oluyor. 10. yıl kutlamalarına herkesi kulağından tutup getirme gibi bir niyetim var ama, o zaman bakalım.

Şimdiii… Biraz karışık onun hesabı. God of War I, II, III ve Uncharted 1, 2, 3, PS3'te mevcut. Yani PS3 alırsan iki serinin Uncharted 4 hariç bütün ana oyunlarına erişimin olmuş oluyor. PS4 alır isen de God of War III'ün yanı sıra Uncharted 1, 2, 3, 4'e erişebilir oluyorsun, yani orada da GoW I ve II yok. Eh tercih sana kalmış tabii ama maddi durumun iyiyse PS4 al, GoW I ve II'yi de sağdan soldan PS3 kiralayarak bitir derim ben.

Bana sormamışsın, yani hemen maydonoz olmalıyım! Kesinlikle PS4 almanı öneririm. Tam tersi durumda kaybın GoW 1-2'nin ötesinde olacaktır. -V

Sen de kendine iyi bak Egemen, tekrar görüşmek üzere.

SİTEM

Abi madem az mektup geldi bari kenarından köşesinden kırpmasaydın be dergide. Bayağı darıldım bu konudan sana -_- - *Kaan Saraç*

Haydaa hiç takılınmaması gereken bir şeye takılmışsın be Kaan. Elbette ki bazen daha çok mektup sığdırabilmek, bazen okuyan için daha akıcı hale getirebilmek vs. için makası elime aldığım çok oluyor, normal bir şey o. Sen bir de karakter sınırının çok üstünde gelen inceleme yazılarını nasıl biçtiğimi görsen ağlarsın herhalde ^_^ Bir de ayın sonunda, dergi planı netleştikten sonra atmışsın maili zaten, asıl diğer maillerden daha çok yedim seninkini sığdırabilmek için, öyle düşün ^_^

E3 hararetiyle yanan bir Temmuz sayısı bekliyor şimdi bizi. Eh mektuplarla ortamı serinletmek de size düşüyor. Yazınız efenim aklınıza ne gelirse.



Gelecek Ayın Misafiri

Birdenbire en unutmak istediğimiz iğrenç 90'lar şarkılarını bağıra çağıra söyleyip kafamıza dolayan, çizgi roman sevdalısı Emre Karaoğlu buralarda olacak önümüzdeki ay. Her konuda muhabbet döndürebilme yeteneğine sahiptir, istediğiniz konudan dalabilirsiniz.



Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Oruç dediğimiz

Ömer hocayla Ramazan sohbetlerine hoş geldiniz. Bugün size orucun faidelerinden bahsedeceğim (fayda değil de faide deyince daha atmosferik oluyor). İdeal Müslümanlıkla uzaktan yakından pek alakam olmasa da Müslüman geçinen sıradan bir adamcağızımdır ama öyle olmasaydım bile oruç tutardım sanırım.

"Açların halinden anlamayı sağlıyor" gibi DKVAB muhabbetleri veya metabolizmaya yararları değil kast ettiğim. Zaten İslam odaklı da konuşmak istemiyorum, sonuçta bir sürü dinde bulunan bir kavram oruç, yani "fasting" dediğimiz şey.

İnsan günlük hayatında kendine rutinler ve kurallar belirliyor. "Sabah kalktığımda kahve içmezsem ayılamam", "öğleden sonra 4-5 gibi acıkıyorum, bir şeyler atıştırmam gerekiyor" gibi gibi. Bu tip rutinler insanın kişiliğinin bir parçası ve değerliler. Ama bu rutinleri kırmanın da değerli olduğunu düşünüyorum öte yandan. İnsanın bu tip kendi koyduğu kurallara uymayabilmesi, aslında çok farklı bir düzende de yaşayabilecek kadar güçlü olabilmesi önemli. Ve de bunu kendine ispatlaması elbette.

Bir de sabır tarafı var tabii. Bence oruç öyle pek de zor bir ibadet değil, yemiyorsunuz içmiyorsunuz geçiyor gidiyor ama örneğin Ramazan orucu dediğimiz şey 1 ay sürüyor. 1 ay uzun bir zaman. Hani dedim ya rutini kırmak diye, 1-2 hafta sonra zaten rutini kırdığınızı hissediyorsunuz "bu kadar yetse keşke" hissiyatına girmeye başlıyorsunuz ama devam ediyor. O kendi bünyenizle mücadeleye girmenin verdiği heyecan azalınca işin içine sabır kavramı giriyor. Birkaç puan da bu stat'ınız kazanıyor yani bu dönemde de.

> ❝ ÜZERİNE FARK ETMEDEN YERLEŞTİRDİĞİ BARİYERLERİ ARADA KALDIRMALI İNSAN. ❞

En sevdiğim tarafı yalnız orucun, sonrası. Askerliği bitirmek gibi bir nevi.



Gidenler bilir, bir erkeğin hayatının en güzel zamanları askerlikten sonraki birkaç haftadır. Canınız o an iskender çekti diyelim, gidip yiyebiliyorsunuz! Bir yere gidip çimlere yayılmak istediniz diyelim, yapabiliyorsunuz! Sabahın köründe kalkıp sıraya geçip hakaret dinlemek zorunda değilsiniz, isterseniz akşama kadar uyuyabilirsiniz! Çok acayip! İşte Ramazan sonrası da bunun daha hafif bir versiyonu. Özgür hissediyorsunuz kendinizi ve hayatınızdaki ufak tefek güzelliklerin değerini daha iyi anlıyorsunuz. Öğlen sıcağında frigola indirmenin keyfini sonuna kadar çıkarabiliyorsunuz.

Hani oruç tutmamak insanın sevdiği şeyleri sürekli, ara vermeden, rutin bir şekilde yapması demek ve bu insanın hayattan keyif alma derecesini azaltıyor diye düşünmekteyim. İnsanın heyecanı bir yerine geliyor işte oruç süreci sonrası.

Bir şey daha var bahsetmek istediğim ama bu biraz kişisel bir şey. Ben pek zeki biri sayılmam doğrusunu söylemek gerekirse, olan 3-5 nöronu efektif kullanmaya çalışıyorum işte sürekli olarak. Ama aç kalmak insanı aptal eden bir şey kabul etmek gerekir ki. Olumlu dediğim tarafı da 11 ay boyunca kafayı zorlamaya çalıştıktan sonra Ramazan geldiğinde "ya zaten zorlasam da çalışmayacak, sallayıvereyim" moduna giriyor olmam. Tamam normalde olduğumdan daha da sıkıcı bir insan haline geliyorum ama beynime de güzel bir tatil oluyor. Sonrasında kafayı tazelenmiş hissediyorum.

Güzel ve değerli bir şey yani oruç bana sorarsanız. Tavsiye ederim herkese.



EREN ERYÜREKLİ

DEATH STRANDING TEORİLERİ

İçi bizi, dışı Kojima'yı yakar

Japonya'nın dâhi/deli oyun yapımcıları çıkarmaktaki becerisini bilmeyen yoktur herhalde. Tabii bu tuhaf fikirleri pazarlamak konusunda kimsenin *Metal Gear* serisinin efsane yönetmeni **Hideo Kojima**'nın eline su dökebileceğini sanmıyorum. İşte biz de üstadın yeni oyunu *Death Stranding*'in aklımıza ekebileceği delilik tohumlarını iki gizemli fragman ve Twitter'daki paylaşımlarından yola çıkarak araştırıp derleyelim dedik. E3 2017'de yeni bilgiler açıklanmasını beklediğimiz oyuna dair sayacağımız teorilerden bakalım ne kadarı tutacak?





SENARYO VE TEMALAR

Biliyorsunuz yayınlanan ilk iki fragman bilinmezlikten kırılıyor, devasa ve anlamlı bir bütünün anlamsız parçaları gibi duruyordu. Daha dikkatli bakan gözlerse senaryonun çok derinine inemeseler de paralel evrenler ve zaman yolculuğu gibi konuları içereceğini öne sürdüler. Bunun ilk sebebi **Norman Reedus**'un karakterinin boynunda asılı olan künyelerin resimlerini büyütünce ortaya çıkan matematik formülleriydi. Daha dikkatli bakınca kara delikleri, uzay zamanın bükülmesini ve çoklu evrenleri anlatmaya yarayan fizik teorileri olduğu netleşmişti bu yazıların. İkinci kanıtsa Kojima Productions'ın duvarında yazılan bir başka formüldü ve görecelilik kuramına işaret ediyordu. Ayrıca hikâyede özellikle bağlantı, bağlanmak gibi temaların üzerinden gidileceği ve hem karakterlerin bileklerinde gördüğümüz kelepçelerin, hem de gizemli göbek bağlarının bunu sembolize ettiği konuşuldu. İki fragman aynı anda oynatıldığında, ilk fragmandaki Norman'ın kucağına yok olan bebeğin, diğer fragmanın tam olarak aynı saniyesinde **Del Toro**'nun yapay cihazında belirmesiyse tesadüften daha öte bir şeydi. Gördüğümüz iki mekânın ölüler ve yaşayanlar diyarı olarak ikiye ayrılmış olmasıysa bir diğer güçlü olasılık. Bunun birincil dayanağı da her iki fragmanda kullanılan Low Roar şarkılarının yaşam ve ölümü andıran sözleri. Kojima'nın kendi açıklamalarından çıkan bir diğer bilgi oyuncular olarak bizlerin Norman Reedus'un karakterini yönetmekten ziyade ona dönüşeceğimizdi. Bu fikrin bir benzerini *MGS V*'te görmüştük fakat *Death Stranding*'in elinde daha sıkı kozlar olacak gibi görünüyor tüm parçalar birleştiğinde.

OYUNCULAR

Kojima'nın Twitter hesabını takip edenler oyunlarında yer alacak oyuncuları önceden "şöyle bir" göstermeyi sevdiğini bilirler. Zaman içinde bu konuda ustalaşan yönetmen, **Mads Mikkelsen**'i ilk kez böyle belirsiz bir fotoyla sunmuş fakat dikkatli hayranlar onun Mads olduğunu bulmakta zorlanmamıştı. Aradan geçen aylarda 3 yeni isim fazlasıyla öne çıktı. Bunlardan ilki ve oyunda kesin olarak göreceğimize inandığım isim **Stefanie Joosten** yani nam-ı diğer Quiet. Hem kendi Twitter hesabında paylaştığı resimler, hem de Kojima'nın kendi programında onun resminin olduğu şapkayı takıvermesi şüpheleri bayağı koyu bir kıvama getirdi. Sessiz kızımızın oyunda yer alacağına kesin gözüyle bakabiliriz yani.

Daha büyük bir bombaysa Hollywood cenahından geldi. Kojima'nın çeşitli tweet'lerinde 10 yıldır hayranı olduğu bir aktristle nihayet tanışması ve ısrarlı *La La Land* paylaşımları akıllara hemen **Emma Stone**'u getirdi ve hayran yapımı afişler bir anda ortalığı kapladı. Tabii Kojima durur mu, bu sefer de çalışma şeklini ortaya koyan bir fotoğraf paylaştı; bilenler bilir, Kojima *Metal Gear* serilerinin bölüm tasarımlarını legoları kullanarak oluşturmuştu ve paylaştığı bu yeni fotoğrafta da bir *Death Stranding* sahnesini canlandırmak için oyuncak figürler mevcuttu. Figürlerden biri Mads Mikkelsen'in Hannibal rolündeki oyuncağıyken diğeri de (sıkı durun) bir Black Widow figürü: Yani **Scarlett Johansson**'du. Tabii bu yeni görsel daha mantıklı sonuçlara ulaştırdı insanları. Zira Johansson daha uzun süredir ortalardaydı Emma Stone'dan ve Kojima'nın daha çok ilgisini çekecek bir kariyere sahipti.

Daha çılgın bir teoriyse oyunda ikisinin de yer alacağı ama ona ne Sony'nin bütçesi yeter ne de Kojima bu tür bir oyuncu seçiminin oyunun önüne geçmesini isteyecektir. Bir diğer olasılıksa **Kevin Durand** ve **Idris Elba**'nın oyunda yer alması fakat Kojima'nın ikisiyle çekilmiş fotolarından başka elimizde sağlam kanıt yok şimdilik. Lakin Emma Stone veya Scarlett Johansson'dan birini oyunda görmemiz oldukça büyük ihtimal, demedi demeyin.

DÖNEM VE MEKANLAR

Özellikle ikinci fragmanda dikkat çeken 2. Dünya Savaşı üniformalı zombi askerler, tanklar ve uçaklar bize oyunun geçeceği yerler hakkında ciddi fikirler veriyor olabilir. İşin sırrı ince detaylarda. Öncelikle bu zombi askerler Amerikan askerleri, zira kasklarındaki arma 101. Hava bölüğünün 506. piyade alayına ait. Bu alay öyle sıradan bir alay değil. Kendileri 2. Dünya Savaşı'nda Normandiya Çıkarması dâhil pek çok cephede savaşmış. Yönetmen Guellirmo Del Toro'nun olduğu fragmanın başlarındaki uçaklar da yine 2. Dünya Savaşı'ndan kalma. Daha dikkatli analizciler bahsettiğim alayın Hollanda ve Avusturya'da da savaştığını belirtmekle birlikte özellikle yıkılmış şehrin mimarisi ve elektrik trafolarından buranın yüksek ihtimalle Fransa olduğu konusunda birleşiyorlar. Tabii Kojima'nın kullandığı Decima Engine'nin yapımcısı olan Guerilla Games'in Hollandalı olduğunu da hesaba katalım ve o ihtimali hemen öldürmeyelim bu noktada. İlk fragmanda gördüğümüz sahilinse yine Normandiya kıyıları veya Norveç olabileceği kayalık ve kumsal özelliklerinden dolayı öne sürülüyor.

Ayrıca kulağı keskin bazı Reddit yazarları çok derinlerden gelen Almanca bir anons buldular şunları söyleyen: "Hiçbir şey yapmadan oturup bekleyemezsin. Doğru bildiğini yapmalısın. Açıkçası, hepimiz yapmalıyız." Bu garip bulgu, teorisyenleri Mads'in karakterinin bir şekilde Amerikan askerlerini diriltip yine Amerikalılara karşı kullanan biri olduğunu düşündürttü. Bir de Alman olduğunu tabii.

Dönem olaraksa kafalar karışık. Kimisi diyor ki burası sonsuz evrenler teorisine göre olası bir 2. Dünya Savaşı'dır, bir başkası yalnızca erkeklerin doğurganlık özelliğine sahip olduğu bir gelecektir, bir diğeriyse burası Araf'tır diyor. Hangisi olduğunu (veya hiçbiri olmadığını) oyun çıkınca göreceğiz, fakat uzak gelecek olması ihtimali bana daha anlamlı geliyor.

Sonuç olarak Kojima daha fazlasını demedikçe biz de teorilerin ve kulağa mantıklı gelen açıklamaların izini sürüyor olacağız. Bakarsınız adamımız öyle bir fragman yayınlar ki E3'te, bunların hepsi çürür veya bir kısmı doğrulanır. Kojima'nın gizem kutusunun açılmasınaysa daha zaman var, en iyi tahminle 2018 sonbaharı diyorum ben. O zamana kadar bir delinin kuyuya attığı taşı çıkarmaya çalışacağız. Kırkıncı aranıyor, bekleriz.



Değişen oyunculuğa uyum sağlarken nostaljik havasını da korumuş eski dost.





TÜR: Arena Shooter **YAPIM:** id Software **DAĞITIM:** Bethesda **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-quake

QUAKE CHAMPIONS

Efsane, rocket jump yapa yapa geri dönüyor

NURETTİN TAN

İnternet kafelerin daha yeni palazlandığı, her makinenin başında *Counter-Strike* oynanmadığı (çünkü daha çıkmamıştı) dönem oraların hakimi *Quake*'ti. Gençken, körpeyken ve daha reflekslerimiz yerindeyken kuduz gibi *Quake* oynardık. Hatta hayatımda unutamayacağım anılarımdan birisi; Kamer Bilgisayar'a gidip daha Gameshow'da yazmayı dahi aklımdan geçirmezken birkaç yazarla *Quake Arena* oynamış olmamdır. Aradan yıllar geçti, id Software Zenimax'e satıldı, akabinde *Doom* çıktı ve tabii ki ardından *Quake*'in gelmesi kaçınılmazdı.

Kapalı betaya katılma şansı yakalayarak eski dostun yeni ve janjanlı halini test edebildim. Ağzım burnum kırılmış şekilde size Ruins of Sarnath'tan bildiriyorum (*QC*'de bir harita).

En popüler eleştiriden başlayayım; "Oyun çok yavaş olmuş!" Hayır efendim olmamış. *Doom* evet biraz yavaştı ama *Quake* değil. Evet klasik *Quake*'lere göre biraz fark var ama bu kesinlikle yavaş olduğu anlamına gelmiyor, zorlukla fark edilecek bir değişiklik bu. Hatta oyunda en zorlandığım şeylerden birisinin nişan almak olduğunu söylemem lazım. Özellikle Deathmatch'te olaylar çok hızlı gelişiyor. Anında nişan almak ve aynı zamanda vurulmamak için sağa sola kaçmak çok zor oluyor ki bu da artık yaşlılık belirtilerim bence.

İNTERNET KAFELERİN ESKİ ŞAMPİYONU, MİRASINI DA SIRTINA YÜKLEYEREK GELMİŞ, FENA DA GELMEMİŞ.

Quake Champions F2P olarak geliyor ve oyuna başlayan herkes Ranger karakterine sahip olarak başlayacak. Eğer belirli bir miktar George Washington verirseniz oyundaki (kapalı betada 9 adet vardı) bütün karakterlere de sahip olabiliyorsunuz. "Yok ben F2P gideceğim" diyorsanız Bethesda baba cebinize bir karakter alacak kadar Platinium para koymuş, dikkatli harcayın çünkü bu para birimini sadece kredi kartını ekrana fırlatarak edinebiliyorsunuz. Bunların haricinde oyun oynayarak seviye atlıyor, para birimi kazanıyor ve aynı *Overwatch*'taki gibi (bu arada oyunun menüsü tam *Overwatch* ve *DOTA 2*'nin yasak aşk çocuğu gibi olmuş) lootbox açarak kozmetik parçaları edinebiliyorsunuz.

Bethesda her karakterin farklı yetenekleri olacağını ilk duyurduğunda "Nöööööö!" demiştim zira *Overwatch* çok tuttu diye onu kopyaladıklarını düşünmüştüm. *Quake* nihayetinde bu, ne kadar özüne sadık kalırsanız adına ilk defa CON kurulmuş o efsane oyunun başarısına da o kadar yaklaşırsınız. Evet, karakterlerin yetenekleri var ama sadece bir tane. O yüzden oyuna müthiş dengesizlik getirmiyor ve geri sayım süreleri gayet uzun. Misal Ranger'ın enerji topunu rakibe oturtmak gerçekten hüner istiyor.

Her karakterin üç özelliği var: Can, Zırh ve Hız. Benim gibi refleksleriniz koalaya ya da tembel hayvana dönüşmüşse zırhı ve canı yüksek bir karakteri seçmek en mantıklısı. "Yok benim ninja reflekslerim var" diyorsanız bu ikisinden fedakarlık yapıp hızınıza abanır, totosu yanmış tavşan gibi ortalıkta fıldır fıldır dolaşıp milleti delirtebilirsiniz. *QC*'de iyi nişan almak ve aynı zamanda üzerinize yapılan atışlardan kaçmak kadar önemli olan bir diğer nokta da haritaları bilmek ve önemli noktalarda hâkimiyet kurabilmek. Quad Damage nereden çıkıyor, Railgun nerede zulalanmış bunları bilmiyorsanız sazlıktaki ördeksiniz, oyunun başından sonuna kadar vuruluyorsunuz (tecrübeye sabit). Oyuna ilk başladığınızda olayınız "frag" yapmak değil haritaları öğrenmek olsun derim. Klasik *Quake*'lerde Railgun ile herkesi tek atışta atomlarına ayırabilirken (üzerinde zırh yoksa) burada zırhı ve canı yüksek karakterlere tek atamıyorsunuz. Bu da bence iyi bir ayrıntı olmuş çünkü Railgun'ı alıp, kuş uçmaz kervan geçmez bir yerden sotelenerek milleti vurmak suretiyle bedava "frag" yapılması engelleniyor.

Quake Champions hakkında ilk başta şüphelerim vardı ama şu anki haliyle oyun için olmuş diyebilirim. Bir e-spor macerası çıkar mı bilmiyorum ama eski *Quake* şampiyonlarından efsane fatal1ty şimdiden *QC*'de ısınmaya başladı bile (onun da kılları ağardı ama halen reflekslerinden bir şey kaybetmemiş, adama saygı duydum). Eski *Quake*'çilerdenseniz oyun çıktığında mutlaka bakın derim, nihayetinde F2P olacak.



BU AY *Ne oldu?*

MALUM FUARDAN BİR SAYI ÖNCESİNDE BEKLEYECEĞİMİZ ÜZERE, ÇOK DA CİDDİ GELİŞMELERİN OLMADIĞI AMA HABERLERİN DE SUYUNU ÇEKMEDİĞİ TATLI BİR ZAMAN DİLİMİNDEYİZ. BAŞTA UBISOFT'TAN OLMAK ÜZERE ÖNÜMÜZDEKİ GÜNLERDE DİKKATİMİZİ YÖNELTECEĞİMİZ YAPIMLARIN AÇIKLAMALARI OLDUYSA DA FIRTINA ÖNCESİ SESSİZLİĞİ DİNLİYORUZ ÇOĞUNLUKLA. E3'TE DE UTANDIRMAYIN BİZİ OLUR MU SEVGİLİ YAPIMCILAR?

TARIK KAPLAN



1 Ubisoft çıldırdı! Bir anda tam **3 oyun duyurusu** birden yaptı firma ve oyunlar da öyle küçük şeyler değil: **The Crew 2**, adı hâlâ açıklanmayan yeni **Assassin's Creed** (büyük ihtimalle Origins olacak) ve **Far Cry 5** küçük videolar eşliğinde duyuruldu. Far Cry 5'e resmi fragmanlar ve tanıtım filmleri de geldi, bu kez Amerika'daki çılgın bir dini tarikatla karşı karşıyayız. Radyo kuleleri bizi özlemiştir tabii.



2 **Final Fantasy VII Remake**'in yapım aşamasında nereye geldiğini bilmiyor olsak da Square Enix'in dışarıdan yardım almak yerine tüm geliştirmeyi kendi stüdyolarında yapma kararı aldığını öğrendik oyunun yeni geliştiricisi Haoki Hamaguchi'den. Bize de ufak tefek bir şeyler gösterin arada ama :(



3 Aksiyon isteyenlere damardan veren yapım stüdyosu **Platinum Games yeni bir oyun** üzerinde çalıştığını açıkladı. Muhtemelen hakkında bir şey açıklanmayacak kadar erken safhada ama Platinium'sa afiyetle yeriz.

4 eSpor her geçen gün büyümeye devam ediyor. İngiltere'deki Staffordshire Üniversitesi, 2018'de başlatacağı bir programla **eSpor kursu verecek**, hatta burs imkânı bile sağlayacak.



5 E3'te **yeni Batman oyunu** duyabilirmişiz, belki de çoktan duymuşsunuzdur bunu okurken. Ha bir de **Life is Strange 2** duyuruldu. Hayat gerçekten garip.

6 Malum, Haziran ayı **E3** ayıdır. Belki siz bunu okurken çoktan yeni oyunlarla ağzımızın suyunu akıtmışlardır ama öyle değilse, konferansta yer almasını beklediğimiz oyunların şöyle bir listesi var: **tinyurl.com/ogz-116-e3liste**



7 Biri Onur'a haber versin! **Chris Avellone** yeni bir RYO üzerinde çalışıyormuş: **Pathfinder: Kingmaker**. Oyun Avellone'un en iyi işlerini verdiği türde izometrik bir CRPG olacak. Pathfinder sevenlere bayram erken geldi yani!

8 İlginç bir istatistik duymak ister misiniz? Epey sağlam bir araştırma şirketi olan Newzoo'nun yaptığı bir anket **eSpor izleyicilerinin %42'sinin izlediği oyunu oynamadığını** gösteriyor. Başkası oynarken yanına oturup izlemenin zevki hâlâ sönmüş değil demek!



10 **Rime**'ın yapımcısı Tequila Works, oyunun korsan koruma sistemi olarak kullandığı Denuvo'nun kırıldığı takdirde bu **korumayı oyundan kaldıracaklarını** açıkladı. "Challange accepted" diye ellerini ovuşturan korsanları hayal edebiliyorum.

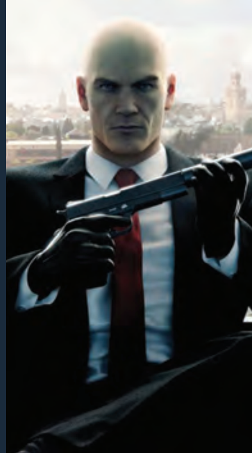
9 Yeni yeni oyunlar duyuruldu: **The Legend of Zelda** mobile gelecek (yepyeni bir oyunla), Crytek, **Hunt: Showdown** adında co-op bir aksiyon oyunu duyurdu, Paradox Interactive, Tropico 5'in geliştirici ekibiyle 2018'de gelecek olan **Surviving Mars** adlı bir strateji duyurdu ve Hatred'ın yapımcılarından Viking temalı bir oyun, **Ancestors** kanlı bir videoyla ortaya çıktı.



11 Atlı, kovboylu ve çizmeli bir görsel görünce Red Dead 2 mi diye heyecan yapmıştık ama bir anda internette dolaşmaya başlayan çalı topaklı görsellerin sahibi **Wild West Online** adında yeni bir oyunmuş meğer. Erken erişime de girmeyi düşünmeyen oyun 2017 yılı içinde çıkma planları yapıyor.



12 Kovboy şapkalarınızın naftalinini hemen silkelemeyin zira yılın en çok beklenen yapımlarından olan **Red Dead Redemption 2** 2018 ilkbaharına **ertelendi**. Vahşi Batı bir süre daha bize dar gelecek maalesef.



13 Hitman'in yapımcısı **IO Interactive, Square Enix bünyesinden çıktı**. "Hitman'e ne olacak?!" dedik hemen tabii ama Square Enix, Hitman'in marka haklarını yapımcı stüdyoya bırakmış, dolayısıyla yeni bir yayıncı buldukları anda **Sezon 2**'yi görmeyi bekliyoruz. Böyle ortada kalmasın da...

14 Oyuncu topluluklarının en güzel yanlarından biri de bağış kampanyaları. Son zamanların en popüler oyunlarından **PlayerUnknown's Battlegrounds** yaptığı etkinlikle hasta çocuklar için tam **123 bin dolar** topladı, yapımcı stüdyo da bu tutarın üzerine kendi cebinden bir 120 bin dolar daha kattı, gözlerimizi yaşarttı.

DARKSIDERS III

15 **Darksiders 3 duyuruldu!** "Oh, sonunda" dedik fragmanı görünce. 2018'de gelecek olan oyunda bu kez mahşerin kırbaçlı atlısı **Fury**'i yöneteceğiz!

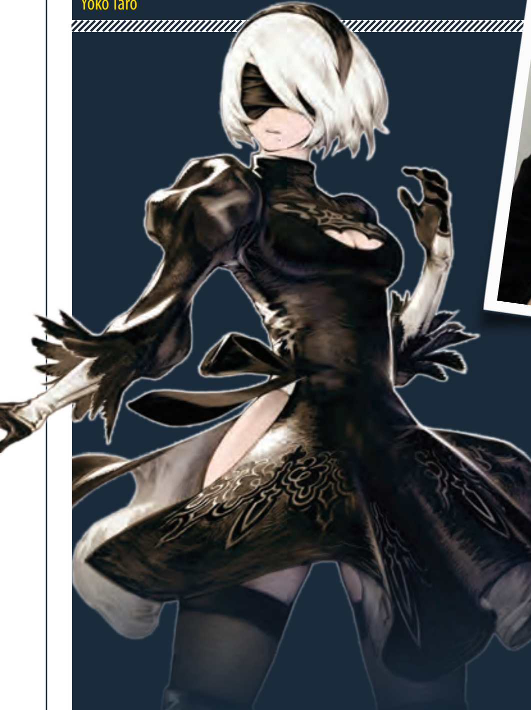


16 Xbox'a özel çıkması beklenen ama son kertede herkesi üzerek iptal edilen **Scalebound**'un lisansının yenilendiği iddiası var. Bu oyunun geleceğini garantilemez elbette ama (küçük) bir ihtimal ileride yeniden görebiliriz projeyi.

17 Hani zaten biliyorduk ama resmi ağızlardan da duyduk; BioWare **yeni bir Dragon Age oyunu** üzerine çalışıyormuş. Tarih falan yok şimdilik tabii, belki E3'te çıtlatırlar.



OYUN KAHRAMANLARI
Yoko Taro





Yoko Taro

Karışık, çok ama çok karışık bir kafa

ÖMER AKDAĞ

Tanıma şansına (ya da bakış açınıza göre şanssızlığına) çok geç erişebildiğim bir yapımcı **Yoko Taro**. *Automata* gelmeden önce "hadi bir bakayım" diye girdiğim önceki *NieR*'i oynarken yaşadığım dumurlara, *Automata*'yı oynarken yaşadığım daha da büyük dumurlar eklenince bu dahi kişilik hakkında daha fazla şey öğrenmek de farz olmuştu. Kısaca söylemek gerekirse, "tuhaf" tabirinin bu kadar yetersiz kaldığı başka bir oyun yapımcısı varsa da ben bilmiyorum.

Çooook eğlendim röportajlarını vs. izlerken bir kere. Aslında röportaj vermekten hoşlanmadığını, oyun yapımcılarının ön plana çıkmaması gerektiğini, oyuncuların ne alacaklarsa oyunların kendisinden almaları gerektiğini söylüyor ama Square Enix ite kaka kamera karşısına geçmeye zorlamış Yoko Taro'yu (maskeli de olsa). Eh o da madem istemeden çıkıyorum kafama göre davranayım demiş belli ki. Videolarını izleyince hani pek de "aman büyük firmalar zorla çıkarmış kamera karşısına, vah zavallı" durumdaymış gibi gelmedi, adamın keyfi gayet yerinde.

Tişört tanıtırken yerlerde yuvarlanıp arada Square Enix'e küfrediyor, dakikalarca saçma sapan şeylerden bahsedip videonun sonunda "ha bu arada oyun Steam'e de çıkıyor" deyip asıl bombayı patlatıyor, kendi yazdığı oyun senaryosuna "ya aslında bok gibi oldu ama idare edin" diyor, söyleşinin ortasında maskesinin burnunu karıştırıyor, oyununun duyurusuna aşırı reaksiyon veren bir elemanın reaksiyonuna reaksiyon videosu çekiyor, "neden karakter topuklu giyiyor" sorusuna "yani özgür olduğumuz için öyle yaptık ama asıl sebebi... ya ben kızları çok seviyorum" yanıtını veriyor, "karakterlerin uygunsuz bir sürü resmi var" yorumuna "bir yerde toplayın da ulaşması ve paylaşması kolay olsun" diyor... Moraliniz bozuk olduğunda açın birkaç Yoko Taro videosu izleyin, keyfiniz kesin yerine gelecektir.

Ama düşebileceğiniz en büyük hata, videolarda böylesine laylaylom davranan bir adamın oyunlarına da benzer bir ciddiyetsizlikle yaklaştığını düşünmek olacaktır. Hayır, Yoko Taro, yaptığı oyunları ve oyunların bir anlatım biçimi olarak değerini ciddiye alıyor, belki de hiçbir yapımcının almadığı kadar. Bunu özellikle oyunlarının merkezindeki tema olan "ölüm"ü ele alış şeklinde görebiliyoruz. Daha doğrusu bu konudaki kafa karışıklığını... Şöyle anlatmaya çalışayım:

Taro'ya göre oyunların yaptığı ve yapmaması gereken şeyler var, bu ikisinin ortasında da görünmez bir duvar... Örneğin üç dakika süren bir oyunu tam fiyattan satamazsınız. Bu üç dakika hayatta yaşayabileceğiniz en muhteşem üç dakika da olsa tepki çekersiniz, topa tutulursunuz. Finans burada görünmez duvarın tuğlalarından biri. Ancak işte Yoko Taro kendi tarzınca sürekli yapılmaması gerekeni yapan biri.

İlk oyunu *Drakengard* mesela. *Drakengard*'a ne oynanış ne de hikâye anlamında iyi oyundur diyen görmedim ancak *o* özel bir oyun. Yapılmaması gereken sürüsüyle şey yaptığı için özel. Hani dedim ya ölüm kavramı ve bunun Taro'da yarattığı kafa karışıklığı diye... Oyunlarda yüzlerce kişiyi öldürmemiz ve bunun sonucunda ödüllendirilmemiz hem tuhafına hem de hoşuna gitmiştir Taro'nun. Bunun gençliğinde yaşadığı bir travmayla da ilgisi var. Bir gün arkadaşlarıyla dolaşırken yanındakilerden biri yüksek bir yerden düşmüş ve ölmüş. Ancak o sırada kendisinin ve etrafındakilerin arkadaşının be-

LORE

Size o robotlu androidli NieR: Automata'nın aslında kılıçlı ejderhalı Drakengard'ın devamı olduğunu söylesem? En alakasız yerlerden en uçuk şekillerde bağlı aslında Taro'nun oyunları birbirine. Zaman çizelgesi olarak Drakengard 3 → Drakengard → NieR → NieR: Automata diye gidiyor (Drakengard 2'yi yok sayabilirsiniz, Taro'nun oyunu değil, lore'un içinde de sayılmıyor). Herhangi birini oynamak için diğerlerini bilmek gerekmiyor ama bu dünyanın en tuhaf lore'unu bir dinlemek ve beyninizi peynire çevirmek isterseniz şu videoya bir göz atın: **tinyurl.com/ogz-116-taro-lore**



DRAKENGARD 3



deninin çeşitli yerlerinin hâlâ oynuyor oluşuna güldüğünü hatırlıyor, insanın uç deneyimlere verebildiği uç tepkilere bolca kafa yoruyor. Ve oyunda bu kadar çok insan öldüren birinin aklen düzgün olamayacağına inanıyor o zamanın Taro'su. Dolayısıyla *Drakengard*'daki başkarakterimiz psikopatın teki. Ekip arkadaşlarımız da dolayısıyla ensest ilişki içinde olanlar, sübyancılar, nekrofililer, çocuk eti yemekten zevk duyanlardan oluşuyor. Demiştim değil mi Taro "yapılmaması gerekenler" bölgesinde dolanıyor diye?

Ama bir oyunun yapmaması gereken bir şey daha var, o da oyuncuyu kendinden nefret ettirmek, değil mi? Bütün o kötü oynanışa vs. katlanmış oyuncuları son boss'ta ne bekliyor dersiniz? Saçma sapan, inanılmaz zor bir ritim oyunu. Bu amatör bir geliştirici hatası değildi. Yapılmaması gereken bir şeydi ve Yoko Taro o yüzden yaptı. Nefret edildi, yığınla tepki yağdı ama yıllar sonra gelen, hiç kimsenin yapılacağını tahmin etmediği devam oyunu *Drakengard 3*'te de aynı şeyi yaptı Yoko Taro. Yine son boss dövüşünü anlamsızca zor bir ritim oyunu şeklinde tasarladı. Müzik sürekli değişiyor, ritimler aksıyor, tuşa basmanız gereken yer ritimle uyumsuz hale geliyor, kamera doğru şeyi yapmanızı neredeyse imkânsız hale getiriyordu. Ve bu sekans 7 dakikadan fazla sürüyordu. Hatta bitti diyordunuz, karakterler aralarında konuşmaya başlıyordu ama orada bile doğru anda basılması imkânsız bir nota vardı. Ve bir tek yanlış basışınızda ne oluyordu dersiniz? En baştan başlıyordunuz! Üstelik başındaki ara sahne geçilemiyordu bile! Ve bu lanet adam bunu bilerek yaptı!

NieR'in en son sonunu görebilmeleri için oyuncuları onlarca saatlik kayıtlı dosyalarını silmek zorunda bırakmasında veya yine bu oyun aksiyon odaklı olmasına rağmen saatlerce süren text adventure kısımlarında veya hiçbir oyununda gerçekten mutlu sonlar yapmamasında ve daha birçok yerde de sırf yapılmaması gerektiği için yaptığı sayısız şeye şahit olabilirsiniz.

Ele aldığı ölüm kavramına bakış açısı hiçbir zaman net değildi ve *Drakengard* sonrası oyunlarında bunu net bir şekilde gördük. *NieR*'de 9/11 saldırılarının ve akabinde gelen Irak Savaşı'nın etkisinin büyük olduğunu söylüyor Taro. *Drakengard*'ı yaparken birinin bu kadar insanı öldürebilmesi için aklını yitirmiş olması gerektiğini düşünüyordu ancak *NieR*'deki yaklaşımına göre "insanın haklı olduğunu düşünmesi yeterli". Kızımızı kurtarmak için tüm insanlığın bugününü ve geleceğini mahvediyorduk *NieR*'de. Veya *Drakengard 3*'te iyiymiş gibi görünen karakterimiz Zero'nun amacına ulaşmak için çocuk, yaşlı, masum vesaire demeden herkesi öldürebilmesine ne demeli?

Nier: Automata'da girilmemesi gereken bölgeye daha az girmiş gibi görünüyor Yoko Taro. Ancak bunu korkmasına değil, ölüm ve yaşam kavramlarının derinliklerine inmeyi tercih etmesine bağlıyorum ki bu kavramları bu derece derinlikli ve dramatik işleyebilecek bir eser daha çıkarabileceğimizi zannetmiyorum insanoğlu olarak. Hoş, yaptığı onca şeyin sonucunun hiç de güzel yerlere bağlanmıyor oluşu yine Taro'nun oyuncularla oynadığı bir oyun ama neyse...

İşin cinsellik tarafı da bambaşka bir konu aslında. *Drakengard 3*'ün hikâyesinin merkezindeki kız kardeşlerin güçlerinin aynı zamanda libidolarını tavan yaptırdığı ve yardımcılarının bu konuda da onlara yardımcı olduğu durumu var örneğin. Ama beni asıl etkileyen *NieR*'deki Kaine karakteri oldu. Oyunu oynadım, bitirdim, Kaine de süper bir karakterdi. Ama oynarken göremediğim bir taraf vardı, Kaine çift cinsiyetliydi. Ve olayın en güzel tarafı, bu, oyunda "üf ne biçim cesurca bir karar verip böyle bir karakter yaptık" şeklinde gözümüze sokulmuyordu. İnsanların vücutlarındaki farklılıkların hayatlarını nasıl etkilediklerine dair diyaloglara çok dikkatli bakmazsanız anlamanız mümkün bile değildi. Bu tip "böyle bir karakterimiz var" yaklaşımı yerine "bu da böyle bir karakter, gerçekte de böyle insanlar var, bununla yaşayın işte" şeklinde sunulan karakterlere her zaman daha bir saygı duymuşumdur.

İşin uzmanı PlatinumGames'le yaptığı *NieR: Automata*'yı bir kenara koyarsak hiçbir oyunu ne oynanış olarak ne de hikâye anlatımı olarak mükemmel Yoko Taro'nun. Zaten bu kadar eleştirilen, bu kadar az satan bir serinin bu kadar fazla devam oyunu olması da ayrı bir muamma. Bu mükemmellikten uzak olma durumunu bir de hem oyuncu hem de insan olarak sizi sürekli rahatsız etmesi durumuyla birleştirirsek aslında "süper bir insan, kesin oynayın eski oyunlarını" gibi bir yere bağlamam mümkün değil bu yazıyı. Ama madem bu hastalıklı zihin olabileceği en üst noktaya ulaşmış, bir de üstüne Platinum'un kusursuz oynanışı eklenmiş, *NieR: Automata*'yı kesinlikle denemenizi rica ederim.

KUKLA

Yazıda da dediğim gibi Yoko Taro pek röportaj vermeyi sevmiyor, kamera karşısında da olayı genelde geyiğe vuruyor. Ciddi olarak verdiği, şiddetin felsefesinden bahsettiği tek röportajını da eldiven bir kuklayla verdi kendisi tabii ki, ne bekliyordunuz ki? Eldiven bir kukladan dinleyebileceğiniz en değerli sözler olduğunu garanti ederim: **tinyurl.com/ogz-116-taro**

MASKE

Yoko Taro'nun yüzünü görebileceğiniz bir foto/video yok, genelde NieR'deki Emil karakterinin maskesiyle çıkıyor kamera karşısına. "Oynadığım erotik bir oyunun yazarının orta yaşlı bir adam olduğunu görsem hayallerim yıkılırdı" diye özetliyor durumu kendi garip tarzınca. "Yapımcıların oyunların önüne geçmemesi, asıl olayın oyunlar olması gerek" yaklaşımının bir varyasyonu olarak anlamalıyız bu lafları sanırım.



ZAMAN ÇİZELGESİ

2001 1970 doğumlu Yoko Taro, aslında oyun sektörüne girmek gibi bir niyeti olmasa da Namco'da 3D tasarımcı olarak iş buluyor, oradan ikinci parti bir Sony firmasına geçiyor, orası kapanınca da 2001'de Cavia'ya katılıyor.



2003 Drakengard'ın yönetmenliğini yapması planlanan kişi başka işlerle meşgul olduğundan bu görev zamanla yeteneğini kanıtlamış olan Yoko Taro'ya kalıyor. Oyun 2003'te çıkıyor. Yayıncının işine karışmasından o derece bıkıyor ki başka bir Drakengard'da çalışmama kararı alıyor. Ah ah...

2005 Taro'nun minimum derecede dâhil olduğu Drakengard 2 çıkıyor.

2010 Başta küçük bir proje olan ama sonra Square Enix'in yayıncılığını üstlenmesiyle büyüyen NieR çıkıyor. Çıkışının ardından Taro'nun yıllardır çalıştığı Cavia stüdyosu kapanıyor. Yoko Taro çoğunlukla mobil oyunlarla ilgilenen freelance bir yapımcı haline geliyor.

2013 Taro eski yaratıcı ekibi topluyor, Deadly Premonition'la tanınan Access Games'le birlikte Drakengard 3'ü çıkarıyor.

2017 Nihayet oyun yapmasını gerçekten bilen bir stüdyoyla, PlatinumGames'le birlikte NieR: Automata'yı çıkarıyor. Böylece ilk kez bir oyunu bu kadar büyük kitlelere ulaşmayı başarıyor.



Emin olduğumuz bir şey varsa o da bu oyunun bize nazik davranmayacağıdır.





TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Bandai Namco **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** Belirsiz **YAŞ SINIRI:** - **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

CODE VEIN

"Dark Souls'un bi' şeylisi" furyasının yeni üyesi

ÖMER AKDAĞ

Artık "*Dark Souls*'un şulusu", "Bunun *Dark Souls*'lusu" falan gibi tabirleri duymaktan bıkmış olabilirsiniz ama hakkını da teslim edelim, öylesine dev bir etki yarattı oyun dünyasında *Souls* serisi. *Souls*'ları kendine ilham alan oyunların kimi *Nioh, Salt & Sanctuary* gibi o kaliteye yakın çıkarken kimisi de bu ayki *The Surge* gibi çıtanın birazcık altında kalıyor. "*Dark Souls*'un animelisi" *Code Vein*'in ne tarafa düştüğünü görmek için 2018'e kadar beklememiz gerekecek ancak kişisel tahminim fena olmasa da pek öyle ahım şahım bir şey olmayacağı yönünde.

Yalnız oluşabilecek bir yanlış anlamayı bir gidermek istiyorum. Oyunun sloganının "Prepare to Dine", yani *Souls*'larla özdeşleşmiş "Prepare to Die"a benzer olması ve oyunun sağda solda "*Dark Souls*'ların Yayıncısından!" diye tanıtılması *Code Vein*'i aynı ekibin geliştirdiğine dair bir yanlış anlaşılma yaratabilir. Her iki oyunun da **yayıncısı** Bandai Namco, **yapımcısı** değil. *Souls*'ların yapımcısı olan From Software'in *Code Vein*'le bir alakası yok. Oyunu *God Eater*'ları yapan ekip yapıyor. Bu tip yanış anlaşılmaya müsait bir pazarlama politikası izlenmesi itici gelmedi değil ama neyse...

Kıyamet sonrası bir yakın gelecekteyiz ve Revenant ismi verilen vampirlerden biriyiz. Doğaüstü güçlere sahibiz ve hafızamız gidik. Vein adı verilen bir topluma üyeyiz ve pek bir şey söylenmedi ama Lost adındaki eskinin vampiri, yeninin canavarı tiplerle dövüşüp, muhtemelen "dünyanın ve kendi geçmişimizin gizemlerini çözmeye çalışacağız".

Souls'lardan tanıdık olan, güçlü düşmanların saldırılarından sağa sola kaçıp bulduğumuz açıklardan saldırmaya odaklı, *Souls*'lar kadar ağır olmayan ama *God Eater*'lar kadar da hızlı olmayan bir dövüş sistemine sahibiz. Menzilli silahlar olur mu olmaz mı bilinmez ama daha çok kılıçtır, mızraktır, o tip yakın dövüş silahlarıyla takılacağız. Lost'ları emip ("prepare to dine" demişlerdi ya hani), bünyemize kattığımız Lost'un çeşidine göre özel güçler açabileceğiz ayrıca.

Yalnız da değiliz bu arada, seçtiğimiz bir yancımızla birlikte dalıyoruz ortamlara. Yancımız yapay zekâ kontrolünde bize destek oluyor ama bizim de zaman zaman ona destek olmamız gerekecek. Umuyorum bu "bizim ona destek olmamız gerekecek" kısmı, "sürekli ölecek, paso yanına koşup ayağa kaldıracağız" anlamına gelmiyordur.

Düşman ve mekân tasarımları, grafikleri, karakterleri, ana teması falan hoş duruyor oyunun ama 2 konuda, henüz çok şey görmediğimiz için pek de net olmayan rahatsızlıklarım var. Birincisi, tamam dövüş sistemi genel olarak derli toplu duruyor ama vuruş hissiyatı bildiğiniz sıfır. Kılıcı resmen havada sallıyormuşsunuz gibi, inanılmaz kötü yani, öyle böyle değil. Umarım üzerinde çalışacakları şeylerden biri bu olur.

Diğer konu da anime olayını aşırı klişe şekilde anlamışlar gibime gelmesi. Yani "şekilli zırhlar, sevimli kızlar, abartılı özel güçler koyalım, anime gibi olsun" yaklaşımı sezdim biraz. *God Eater*'lar da (oynanışları bir yana) anime gibi olma anlayışı bakımından aynı böyleydi. "Özgün, özenli bir hikâye, dünya, karakter vb. sunma çabası" değil de "anime severleri çekecek en düz mantık öğeleri kullanalım, olsun bitsin" mantığı seziyorum biraz *Code Vein*'de. Ama dediğim gibi, henüz erken, bunlar sezgilerden ibaret sadece.

Başta *Souls*'lar olmak üzere *God Eater, Monster Hunter, Tokyo Ghoul, NieR: Automata* gibi birçok yapımdan ilham almış, umut vadeden bir yapım *Code Vein*. Şahsen hem anime hem *Souls* seviyor olsam da pek gaza gelmişliğim yok şu an için ama bakalım bakalım... O değil de *Bloodborne 2* duyurulur mu ya şu E3'te?!

OYUN EZER



AYIN EZENİ:
TARIK KAPLAN

FOR HONOR

Ubisoft'un Norveççe "Hayal Kırıklığı AŞ" diye okunduğunu biliyor muydunuz? Ben bilmiyordum, kafama balta atarken bağıran Vikinglerden öğrendim. Hatta sondaki *-soft* eki "güvenmeseydiniz" anlamına bile geliyormuş bazı yörelerde. İnsan hayret ediyor.

Yani anlamakta zorluk çekiyorum, 2017 yılındayız, daha önce denenmemiş bir fikir bulmuşsun, üzerine popüler olan ne varsa tatil bavuluna çamaşır atar gibi tıkmışsın, piyasadaki en büyük oyun firmalarından biri olarak oyuna "antilops" diye bir sınıf eklesen kimsenin laf etmeyeceği kadar kredin var ve ortaya çıkardığın şey bu...

Yerimiz dar, gömümüz bol, oyalanmadan küreği elime alıyorum. Şimdi önce yiğidin hakkını yiğide vereyim de aradan çıksın; yüksek prodüksiyon arıyorsanız onu kesinlikle buluyorsunuz. Animasyonlar, grafikler, ışıklandırmalar, üstüne sıçrayan çamurdaki solucan falan deli özenilmiş oyuna. Sesler de hoş, müziklerinde iş yok ama aramıyorsunuz da zaten, mekânlar tatlı, karakter tasarımları "oy, ne diyosun" seviyesinde. Hayır fikir de zaten çok güzel ama... eee?

Salyalar akıttıran o harika savaş sistemi kendi içerisinde sürekli akıcılığını bozan bin bir şeyle çevrelenmiş, bunlardan en önemlisi de savuşturma mekaniği. Kılıçların birbirine çarpması çoğu zaman sabit duran bir kütleye 100 km'yle gelen kamyonun çarpma etkisini yaratıyor. Baltayı taşa vurmak diye bir terim var ya, heh, taş yerine rakibe vuruyoruz. Animasyonların gerçekçiliği de takdire şayandı ya hani, oynanışa nasıl kötü etki etmiş o durum anlatamam. Bir blok yapmak ne kadar geniş bir bilek hareketi isteyebilir sorusunun cevabı 120 dereceden başlıyor, 300'e kadar da yolu var. Hayır herkesin bağlantısı stabil olsa gene karakterin sabit kütüğe eşdeğer hızdaki tepki sürelerine alışırsın bir süre sonra, ama öyle bir şey bu dünyada mümkün değil ki? Sürekli "BLOKLASANA SABAHTAN BERİ YUKARI BASIYORUM" diye sinir krizi geçirtiyor hareketler.



Sabit sunucu da yok zaten. Rakibinizin internetinin insafına kalmış durumdasınız düellolarda yani. Tam bitirici darbeyi yapmak üzereyken çat diye bağlantının kesilmesi, milisaniyelerin değerli olduğu refleks dövüşlerinde p2p bağlantı yüzünden giren laglar... Ha, bunların hepsi oyuna girebilirseniz oluyor tabii. Bir deneme yaptım, oyunu açıp bir maça girdim, bitirdim ve çıktım. Geçirdiğim vaktin yarısı maç bulurken, onda biri falan maç hazırlanırken, bir diğer onda biri karakter seçmeyle hazırlık ekranında, beşte bir kadarı gerçekten dövüşerek ve kalan onda biri de oyunu kapatırken geçti. Açılması bildiğiniz 10 dakika sürüyor zaten oraya bağlan, burayı kontrol et, şurayı sil kaymasınlar falan derken... Oyun süreniz, oyuna girmeye çalışma sürenizin yarısı bile değil.

Sınıflar desen deli dengesiz. Peacekeeper diye bir arkadaş var, artık nasıl tutuyorsa barışı, bıraktırmak mümkün değil. Birkaç sınıf daha yapmışlar işte, şişman samuraylar falan da varmış. Güzellermiş diye duydum. Hiç karşıma çıkmadıkları için bilemiyorum. Gerçi karakter çeşitliliği gene oyunun güçlü sayılabilecek yönlerinden biri, haritalarla kıyaslarsak hele. Oynanış açısından hiçbir haritanın bir diğerine göre elle tutulur farkı yok çünkü. Ufak tefek uçurumdan atmalar, yerden fışkıran gayzerler falan güzel de, oynanışa etki edecek, taktik yaptıracak, ne bileyim bir heyecan yaratacak ciddi bir fark yok kesinlikle. Bütün vaktimizin buralarda dövüşerek geçmesini bekliyorsunuz, ne bu monotonluk?

Bir de bahsetmeden geçemeyeceğim: Ya o kadar dövüş sistemi yapmışsınız, nasıl iki kişiye karşı böyle error verebiliyorsunuz aklım almıyor. Kazanmak mı istiyorsunuz? Düşmana iki kişi dalın ve hoop, akşam yemeğinde şövalye var. Mikro ödemelerle sanki oyuna kira parası vermemişiz gibi para ödemeye zorlayan estetik sistemini, Uplay'le kan bağı yapmadan oyuna sokmamasını falan da sayarsam iyice gidecek, duruyorum o yüzden ve diyorum ki vaatlere aldanmayın. Her kütükten balta sapı olmuyor.

O NİYE ÖYLE OLDU?

BU NİYE BÖYLE OLDU?

Genleşen havanın yoğunluğunu kaybetmesi aynı trendi gösteren piyasalar için de geçerli ve oyun sektörü de bir istisna değil. Biz de oyun tüketmenin hızlandığı, her birinin bıraktığı izlerin azaldığı ve adeta bir tüketim çılgınlığının hüküm sürdüğü bu piyasanın samimiyetini kaybedip kaybetmediğini, bu tüketim modasının nereden geldiğini merak edip kafa patlattık. Şipşak okunup sonrasında yeni sayfalara yelken açtıracak O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: OYUN TÜKETME ALIŞKANLIĞI
AYIN TARTIŞMACILARI: BURAK EKEN, EMRE SÜMER, EREN ERYÜREKLİ

SORU: OYUNLARIN HIZLA ÜRETİLİP TÜKETİLEN OBJELERE DÖNÜŞTÜĞÜNÜ DÜŞÜNÜYOR MUSUN?

EREN E: Toplantıda da örnek verdiğim gibi kitap satın alma hastalığı denen bir şey var. Umberto Eco'ya göre bu durum kişinin durmadan kitap alıp onlara sahip olma tatminini beynine yaşatması ve okumadığı halde pek çok kitabı okumuş gibi hissetmesi sürecinde giden bir hastalık çeşidi. Ben özellikle Steam kütüphanesine ucuzluktan oyun almayı, hiçbir zaman yüklenmeyen oyunlar yığınını biriktirmeyi buna benzetiyorum biraz. Oyuncu "nasılsa ucuza aldım" düşüncesiyle oyunları bir kenara bırakıyor ve bir daha yüzüne bile bakmıyor, fakat bu bakmadığı oyunları da zamanla oynamışlık hissiyatı içerisinde zihninde bir yanılsamaya çeviriyor.

Tıpkı kitap hadisesinde olduğu gibi bu yanılsama oyun hakkındaki gerçek bilgi ve deneyimden yoksun olduğu için sürekli beslenme ihtiyacı duyarak yeni oyunlar alınmasına sebep olmakta bana göre. Humble Bundle misal ucuza pek çok oyuna sahip olabileceğimiz güzide bir platform olmakla beraber üyelikten gelen bedava oyunların yarattığı kalabalık ve bundle içinde yer alan oyunlar silsilesinin oyuncuda yarattığı tüketim baskısını da pek hoş görmem mümkün değil.

BURAK: Evet ve bence bu dönüşümde, aynı dönemlerde popülerleşmeye başlayan Steam ve sosyal medya paydaşlar. Eren kitaplardan örnek verdi, ben de görsel medyadan örnek vereyim. İzlediğimiz diziler ve filmler için de geçerli bu tüketim savaşı. Sosyal medyada (veya arkadaş çevremizde diyelim) her dönem başka bir medya ürünü gündem oluyor. İster istemez "hadi, ben de izleyeyim artık şunu" psikolojisine giriyoruz. Üstelik sürekli akışına uymak zorunda olduğumuz geleneksel televizyonların çağının geçtiği bir dönemde yaşıyoruz bunu. Netflix gibi servisler "al bütün sezonu, ne zaman, nasıl izlemek istiyorsan izle" demesine rağmen Narcos çıktığı anda herkes Narcos'a gömülüyor; House of Cards'ın yeni sezonu geldi mi bütün millet aynı anda izlemeye başlıyor. Bunun arka planında bir miktar spoiler yeme korkusu olsa da daha ziyade diğer insanlardan geri kalmama, gündeme uyma dürtüsünün ağır bastığını düşünüyorum.

Oyunlarda da yaşadığımız bu. Artık oyunları sıfırdan tek başımıza deneyim etmemiz mümkün değil. Bir oyun çıktığında oyunla ilgili her yerde onlarca bilgi karşımıza çıkıyor. Basındaki haberler, incelemeler, Youtuber'lar, sosyal medyadaki sıradan insanlar... herkes bilgi saçıyor ortalığa. Oyuncular da "bak şundan herkes bahsediyor, ben de oynayayım" psikolojisine giriyor kolayca. Tabii o psikoloji oyuna başlayıp birkaç saat oynadıktan sonra "hea buymuş yani" düşüncesine bırakıyor yerini. Eğer çok fazla etki bırakmamışsa oyunun sonuna kadar oynamaya gerek dahi duymuyor artık çoğu insan. Oyun hakkında yeteri kadar bilgi ve fikir sahibi olduğunu hissetmeye başladıkça

BENCE BU DÖNÜŞÜMDE, AYNI DÖNEMLERDE POPÜLERLEŞMEYE BAŞLAYAN STEAM VE SOSYAL MEDYA PAYDAŞLAR.
-BURAK





BANA GÖRE BİR OYUNU BİTİRMEK ALELACELE TÜKETEREK ARDINDA BIRAKMAK DEĞİL, AKSİNE HAYATINA OYUNUN GETİRDİĞİ PEK ÇOK DEĞERİ KATMAKTIR.
-EMRE SÜMER

hevesi tükeniyor. Tabii bunlar yeni ve gündemde olan oyunlar için geçerli.

EMRE S: Kesinlikle. Bana göre bir oyunu bitirmek alelacele tüketerek ardında bırakmak değil, aksine hayatına oyunun getirdiği pek çok değeri katmaktır. Yeni müzikler öğrenmek, sanatçılar keşfetmek, yapım aşamalarını ya da çıkış fikirlerini incelemek, öyküsünü analiz etmek gibi pek çok şey sayabiliriz. Hayatında bir iz bırakmıyorsa o kadar uzun saatler harcamanın çok da bir anlamı yok bence.

Lakin günümüz oyuncularının büyük kısmı ilk öncelik olarak oyunu bir an önce bitirmeyi, daha doğrusu tüketmeyi tercih ediyor. Bunun sebebiyse sektöre yön veren firmaların devamlı taze para ihtiyacı ile alıcıları üzerinde "Bir şeyi tazeyken tüket" algısını oluşturması en özet haliyle. Ve açık konuşmak gerekirse oyuncular da bu oyuna bal gibi geliyor. Yeni bir oyunu 3-4 ay sonra oynasan bile bir başkasından "Ohooo o oyun mu kaldı artık?" tepkisi alabiliyor. Kalite sanki zamanla kendi kendini tüketen bir kavrammış, sanki aynı oyun 3 ay önce değerliyken şimdi değersizmiş gibi.

Tabii bu faktörlerin yanı sıra niteliği ne olursa olsun en saçma DLC paketlerinin bile alıcı bulması, Steam'deki bazı oyunların aşırı ucuzluğu sebebiyle alınıp, sadece 10 dk oynanıp bir köşeye atılması, hatta bazense hiç oynanmadan silinmesi de önemli kıstaslar. Firmaları suçladığımız kadar emeğe saygı duymayan ve kaliteyi takdir etmeyi bilmeyen oyuncuları da suçlamak gerekiyor bence. Hep beraber yaratıyoruz bu sektörün normlarını çünkü.

Yeni çıkan bir oyunu herkesten önce bitirme hevesi bu sorunun temeli özetle. Eskiden oyuncular puan için birbirleriyle rekabet ederdi, şimdiyse oynayıp unutmak için kapışıyorlar. Bu da firmaları piyasayı niteliği ne olursa olsun yeni ürünlerle, hatta daha da fenası tamamlanmamış ürünlerle doldurmaya itiyor. Her daim sonu gelmeyen anlamsız bir talep var çünkü.

Yahu insanlar oyunların alpha sürümlerini bile para vererek alıyor artık. Eskiden birkaç eksiği olan oyunlar bile çarmıha gerilirdi halbuki! Nasıl bu hale geldik bunu analiz etmemiz gerekiyor...

EREN E: Emre'nin değindiği konu önemli. Yani yapımcıların alım gücü olan oyuncular için sürekli olarak tüketimi pompalaması "bak birader vakti geçecek bunun yarın oynarsan, şimdi oyna, hemen oyna" diye diretmesi de nitelikten çok niceliğin öne çıktığı Hollywood filmleri mantığında seri oyunların üretildiği bol pr'lı, bol reklamlı, hatta *Prey* örneğinde olduğu gibi küçük yapımcıların oyunlarının ismini değiştirtmeye kadar varan ölçeklerde korumacı, açgözlü bir sisteme geçiş yapmamızı sağladı. Bu bir yandan kaçınılmazdı da, çünkü video oyunları son 30 yılın en büyük medyalarından biri ve paranın olduğu yere tüccar mantığında iş yapan yapımcıların üşüşmesi olağan bir durum.

Açıkçası eskiden haftada bir iki tane alıp dibine kadar sömürdüğüm oyunları özlüyorum. Kendi tempomda arada bir açıp oynadığım oyunları özlüyorum. Bu minvalde oynayabildiğim sadece *Rocket League* ve *Monster Hunter*'ım var, diğerlerini nedense hep bir yarış halinde oynamam gerekiyormuş gibi bir atmosfer yaratılmasına da ayrıca ayar olmaktayım. Sık sık yapılan indirimlerin de aslında uzun vadede para israfı olduğu kanısına vardım. E çünkü oynamıyorsun oyunu ve orada kalıyor öylece. Ama suç şu ya da bu firmada değil tek tek baktığında, onlar sadece oyunu kuralına göre oynuyorlar, yanlış içimizdeki doymamaya programlı egomuzda ve onu patlayana kadar besleyebilecek olan kapitalist düzende. Üretim olanaklarının artması ve ucuzlaması her ne kadar bağımsızlar gibi nefes alma alanları yaratmış olsa da büyük stüdyoların baskıları bu ayarda giderse oyunculuğun altın çağı da pazarlama stratejilerinin arasında kaybolup gidecektir.

BURAK: Bir de sadece indirim dönemlerinde popüler olan oyunlar var. Örneğin her indirim döneminde çevremde mutlaka bir strateji oyunu veya bir Rockstar oyunu alan olur. Bağımsızlar ve erken erişimdekiler de indirim dönemlerinin gözdeleridir. Ama bir de çıktığı dönem çok tutulmamış, köşede unutulmuş kaliteli aksiyon oyunları var ki şahsen en çok bunlara para harcıyorum. Yakın dönemde *Sleeping Dogs, Tomb Raider (2013), Spec Ops: The Line* gibi oyunlar çıkışlarında yapımcılarının yüzünü güldürmese de zamanla internette ünlerini yayarak birer efsaneye dönüştüler ve satış rakamlarını da katladılar. Bkz. Oyungezer forumundaki geleneksel *Spec Ops* övme şenlikleri (sahi bayağıdır övmüyorum, dur bi' girip aradan çıkarayım aklıma gelmişken). Bu tür oyunların çoğuna "aa çok ucuzmuş, alayım" denir ama aldıktan sonra genellikle Steam kütüphanesinin ücra raflarında tozlanmaya bırakılıyorlar.

SAYFA SONU SORUSU

BİTİP YİTMESİN DİYE YAVAŞ YAVAŞ OYNADIĞIN SON OYUN HANGİSİYDİ?

Burak: Uncharted 4. Ama pişman oldum. Önceki oyunlara göre temposu o kadar düşük ki speedrun yaptığında normal Uncharted seviyesine ancak yaklaşabiliyor. İlk çıktığında oynamıştım bir de.

Emre: Wii üzerindeki Dragon Quest Swords, Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon ve PoP: The Forgotten Sands oyunları. Sevdiğim bir seriye yeni ve güzel bir oyun gelip de bitince içim burkuluyor biraz.

Eren E: The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Oyun bitmesin diye atı matı bırakıp komple yayan gezindim, inceleme yazacak olmasaydım bitirmezdim de zaten.



 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

Kelime esprisi yapmamak için direndik ama pek başaramadık.



DIRT 4

Oh, mis gibi çamur koktu

ÖMER AKDAĞ

Öncelikle bir şeyi aradan çıkarmak istiyorum. Biliyorum çok klişe, biliyorum hiç güzel de değil ama taaa *Dirt 2*'den beri kendime sözüm vardı, şu malum, gıcık kelime esprisini yapmak zorundayım: *Dirt 4* dört dörtlük oyun olacak!

Tamam, bir kere yapılmış oldu bu espri ve bir daha konusu açılmayacaktır, anlaştık mı?

Bir şeyi daha aradan çıkaralım: Bu oyun *Dirt Rally 2* değil. Oyunun yönetmeni **Paul Coleman** gayet açık sözlü bu konuda. *Dirt Rally* ticari olarak başarılı bir oyun olsa da eski *Dirt*'lerin popülaritesinin de uzağında kalmış. Çünkü direkt olarak ralli seven insanlara hitap ediyordu, aşırı zordu ve oyuncunun öğrenme sürecini akıcı hale getirmek falan gibi bir derdi yoktu. Köküne kadar simülasyondu yani. Eğer *Dirt Rally 2* yapmaya kalksalar şirket batmazdı tabii ama bunun yerine zaten niş bir spor dalı olan ralliyi daha geniş bir kitle için çekici hale getirmeyi hedeflemişler.

Elbette geniş bir kitle için dendiği zaman akla simülasyondan kopmuş bir *Dirt* oyunu geliyor ama yapımcılar durumun bu olmadığının altını ısrarla çiziyor. Söylediklerine göre *Dirt 4*, *Dirt Rally*'den bile daha gerçekçi bir sürüş dinamiğine sahip olacak. Özellikle aerodinamik konusuna daha fazla eğildiği söyleniyor. Ancak *Dirt Rally*'nin aksine zorluktan kafayı yemek veya detaya boğulmak istemeyen oyuncular için daha arcade ve affedici sürüş seçenekleri sunulacak, bir de bunun yanına *Dirt Rally*'de pek efektif olmayan eğitim bölümlerinin yerine çok daha anlamlı eğitimlere yer verilecekmiş.

Oyunun henüz bitmemiş versiyonunu oynama şansı bulanlar bu dengenin gayet iyi tutturulduğunu söylüyorlar. Eh, her şey yolunda gibi şu an için o halde.

Beş farklı bölgemiz var: Avustralya, ABD, İspanya, Galler ve İsveç. WRC'nin resmi oyun serisinde bulunan bölgeler yok maalesef. *Dirt 4*'ün en öne çıkan özelliklerinden biri kendi pistinizi oluşturma imkânı veren "Your Stage" kısmı. Pistin uzunluğunu, türünü vs. belirliyor, gerisini editöre emanet ediyorsunuz ki kariyer modunda karşınıza çıkacak olanlar da bu editörle oluşturulmuş pistler olacak. 50'den fazla aracımız olduğunu da not etmiş olayım (WRC araçları yok aynı sebepten ötürü).

Dirt Rally'de de bulunan, ralli araçlarının aynı anda birbiriyle yarıştığı rallycross modumuz yerinde duruyor. Bunun dışında *Dirt 3*'te de bulunan Land Rush modu hayli güzel duran bir geri dönüş yapıyor. Burada da buggie'ler veya kamyonlarla muhtemelen bolca hasarla tamamlayacağımız yarışlara girişiyoruz.

Son olarak *Dirt 4*'ün *Dirt Rally*'e nazaran grafiksel anlamda bayağı bir farklı göründüğünü de belirteyim. *Dirt Rally* daha puslu bir görünüme sahipken *Dirt 4*'te renkler daha yüksek kontrastlı kullanılmış. Çevre detaylandırması anlamında da daha üst düzey olduğunu söylememe gerek yok sanırım ama sanki *Dirt Rally*'nin o kendine has hissini biraz arayacağım gibi hissediyorum.

Codemasters'ın *F1* serisi biraz tartışmalı bir konu ama şahsen *Dirt Rally*'den sonra ralli tarafında kendilerine güvenim tavan yapmış durumda. Eh, oyunu daha geniş kitlelere yaymak için yaptıkları hamleler de yerinde görünüyor. Çok sağlam bir ralli oyunumuz daha olacak gibi yani kısacası.

TÜR: Yarış **YAPIM:** Codemasters **DAĞITIM:** Codemasters **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 9 Haziran 2017

TÜR: Gizem / Macera YAPIM: Dynamic Pixels DAĞITIM: tinyBuild PLATFORM: PC, X-One ÇIKIŞ TARİHİ: 29 Ağustos 2017

HELLO NEIGHBOR



Metropol hayatıyla birlikte külüne muhtaç olduğumuz komşu kalmadı, ama halen daha onları dikizlemeyi seviyoruz. Türkiye'de o meşhur Amerikan banliyölerindeki gizemli işler karıştıran gizemli komşuyu tespit edemesek de, biz de onlardan az kalmıyoruz hani. Hepimizin illa ki bir tane evinin camından şahit olduğu komşulu anısı vardır.

Hello Neighbor, adının aksine içinde Türk misafirperverliğini barındırmayan bir oyun. O klişeleşmiş katil/sapık komşu tiplerinden biri yan kapımızda oturuyor ve kendisinin bir şeyler karıştırdığından eminiz ama bu konuşarak çözebileceğimiz bir şey değil. "Merhaba komşu" demek pek tercihimiz olmayacak yani bu oyunda.

Biraz eskilerden *Neighbours from Hell*'i hemen akla getiren yapım ondan daha gergin bir yapıda olacak. Bodrumunda hiç de hoş şeyler dönmediğini tespit ettiğimiz komşumuzun evine girip, bulduğumuz her tür eşyayı kullanarak ilerleyip yakalanmadan sırrını ortaya çıkarmaya çalışacağız. Pixar animasyonlarını andıran görselliğine aldanmayın, çünkü hareketlerinizi izleyerek öğrenen yapay zekâsı ortamı epey gerecek gibi duruyor. Sözgelimi tam komşuya yakalanacakken kendinizi dışarı attınız. Oh, kurtulduk derken adam kestirme yoldan gidip kendi evinin camını kırarak hop diye karşınıza atlayabiliyor (ben burada çok gerildim).

Valla bana kalsa ben böyle komşuya bulaşmam. Ama madem gelmiş, pre alfası da çıkmış, üstüne Alfa 1 demosu da gelmiş, erken erişime de açılmış, e o zaman ben de başımı camdan uzatır, kredi kartıyla kapıyı zorlar, ortalığı karıştırırım. Nasıl gittiğini de sonra anlatırım ama iyisi mi siz kendi komşularınızla bunları denemeyin. **HAZAL**



Küreği eline doğa sevgisiyle almış gibi bir hali yok hiç müstakbel komşumuzun!







CRASH BANDICOOT: N.SANE TRILOGY

Oyunculuk mazimdeki köşe taşlarından en önemli ikincisi (Atari'den hemen sonra) tarafıma sünnet hediyesi olarak alınmış Playstation 1'dir arkadaşlar. Dolayısıyla platform oyunlarına duyduğum sevginin yeşermesinde olduğu kadar "kes be Kemal amca" travmasını atlatmamda da Spyro, Croc ve elbette Crash Bandicoot gibi kahramanların muazzam katkıları vardır ve gönlümde hepsinin yeri apayrıdır. Hatta Crash'in bende daha özel yeri daha var zira dergimize de ilk yazıyı onun yaratıcılarıyla ilgili yazdım. İşte aynı Crash, 20 yıllık ilk oyun da dahil serisinin ilk üç oyunuyla birlikte PS4'ün (hatta Pro, yani evet 4K desteği mevcut) ihtişamlı imkanlarından el alarak, Haziran'da hem yeni nesil oyuncularla tanışmaya hem de kendini özleyenlere tekrar bir merhaba demeye hazırlanıyor.

Şu ana dek yayınlanan oynanış videolarına bakıldığında geliştirici koltuğunda oturan Vicarious Visions iyi iş çıkarmış gibi görünüyor. Başarıyla yenilenmiş grafikler Crash'in 2017'ye görsel olarak uyum sağladığının kanıtı. Özellikle aradan geçen zaman diliminin uzun olması sebebiyle çok daha "fark edilebilir şekilde" güzel görünüyor her şey. Yani örneğin Bioshock'ta olan, zaman zaman neyin değiştiğini dahi anlayamadığınız durumlar yok burada. Bir iki şık dokunuş daha var: Warped ile seriye eklenen Time Trial özelliği önceki oyunlara da eklenmiş ve tüm seriyi tek bir oyun şeklinde oynamanızı sağlayacak bir "birleştirilmiş kayıt sistemi" oluşturulmuş.

Sözün özü bence herkes için müthiş bir zaman yolculuğu olacak N.Sane Trilogy. Oynanış mekanikleriyle dahiyane ve bir o kadar da eğlenceli bölüm tasarımlarını 2017'de görünce, Crash'in vaktinde nasıl bir devrim yaptığına ilk kez veya tekrar, bir şekilde tanıklık edeceksiniz. Şunun şurasında ne kaldı, aku-aku maskelerimizi sandıklardan çıkarmanın vakti çoktan geldi bile. **İHSAN A.**

TÜR: 3B Platform YAPIM: Vicarious Visions DAĞITIM: Activision PLATFORM: PS4, PS4 Pro ÇIKIŞ TARİHİ: 30 Haziran 2017

PORTAL
ÖN İNCELEME

BÜYÜK GÖREVE ÇAĞRI

CALL OF DUTY WWII

BURAK EKEN





-Binbaşı Bilmemkim; bir Tiger tankı yaklaşıyor.
-Onbaşı Falanca; antitank silahını al ve şu tankı vur.
-Onbaşı Falanca vuruldu komutanım.
-Er Adıgüzel; tankı sen vur o zaman.
-Emredersiniz komutanım.
-Yüzbaşı Adsızkahraman'ın takviye kuvvetleri nerede kaldı? Çoktan gelmiş olmaları lazımdı. Telsiz!
-Telsiz çekmiyor komutanım. Çavuş İsmiyok yarım saattir uğraşıyor ama ulaşmayı başaramadı.

2. Dünya Savaşı temalı her medyada olduğu gibi kardeşlik hikâyelerine doyacağız.

Er Ryan'ı Kurtarmak, Kardeşler Takımı gibi yapımlardan esinlenerek yapılan *Call of Duty*, dönemine göre 2. Dünya Savaşı atmosferini çok iyi yaşatsa da idolleri ile kıyaslayınca hikâye anlatmakta çok başarısızdı. Daha ilk oyunun ilk bölümünden itibaren soluksuz aksiyonuyla, heyecanlı bölümleriyle bizi tavladı *Call of Duty*. Bugün dönüp baktığımda serinin sonraki oyunlarından aklıma kazınan birçok görev hatırlayabiliyorum ancak Nazi vurup durduğumuz bu ilk oyunlardan ne düzgün bir hikâye ne de bir karakter kalmış aklımda.

Zaten serinin esas büyük sükseyi yapıp bugünkü konumuna gelişinin *Modern Warfare*'le olması da bundan. Evet, günümüzde geçmesi, gelişmiş modern silahlar kullanmak da güzeldi. Ve yeni nesle geçilmesinin getirdiği muhteşem grafikleri de tabii. Ama özellikle o ilk *Modern Warfare*'ı bu denli efsane yapan en önemli sebepler; anlattığı hikâyesi, karakterleri, SAS ekibinin bir parçası olma hissiyatı ve gizli operasyonlarıydı.

"Keşke 2. Dünya Savaşı oyunlarını da şu grafiklerle, şu hikâye kalitesiyle yapsalardı" derken bir yıl sonra gelen *World at War* yüzümüzü güldürdü. Serinin en az ilgi gören oyunlarından biri olmasına rağmen şahsen ben çok sevmiştim. Pasifik'te Çavuş Roebuck'ın (Kiefer Sutherland) komutasında geçen Amerikan bölümleri ve Doğu Avrupa'da Çavuş Reznov'un (Gary Oldman) komutasında geçen Rus bölümleri fazlasıyla tatmin ediciydi. Öyle ki Reznov *Black Ops* serisine de taşan, serinin efsanevi karakterlerinden biri oldu. Geçen 10 yılda (hakikaten o kadar zaman geçmiş, vay be sevgili okur) her oyununda bu formülü aşağı yukarı koruyarak başarısını sürdürdü *Call of Duty*. Ta ki yaratılan yeni oyun dünyaları ilgisini kaybetmeye, atmosferler sönükleşene, karakterler insanı çekmek yerine itmeye başlayana kadar.

YOKUŞ AŞAĞI İNİŞİNİ DURDURMAK İÇİN BAŞLANGICA ÇAPA ATARAK GÜVENLİ YOLU SEÇTİ CALL OF DUTY.

EVE DÖNÜŞ

Perşembe'nin gelişi Çarşamba'dan belliydi. Beş yıl önceki *Black Ops II*'de seri fütüristik savaş ortamına geçmeye başladığında oyuncular bir "N'oluyoruz?" demişti. Ertesi yıl PS4-XOne neslinin ilk *Call of Duty*'si olan *Ghost* hiçbir yönüyle tutulmayarak serinin ilk büyük fiyaskosu olunca artık oturup serinin geleceğini etraflıca düşünmenin vakti gelmişti. Sonrasındaki *Advanced Warfare*, *Black Ops III* ve *Infinite Warfare* da Hollywood yıldızlarına rağmen eski oyunların etkisini yaratmaktan çok uzak kaldı. Üstüne *Infinite Warfare*'la aynı dönemde çıkan *Battlefield 1*'in yarattığı rüzgâr ve *Call of Duty*'ye sıçrattığı



"YILLARIN DENEYİMİ" Mİ GERÇEKTEN?

Call of Duty'nin yeni oyununun 2. Dünya Savaşı'nda geçeceğini duyunca ilk olarak herkes "iyi yaptıkları işe döndüler" tepkisi veriyor. Ben de bir an öyle düşündüm ama aslında öyle değil. Call of Duty'nin 2. Dünya Savaşı'nda geçen oyunlarının hepsi (yan oyunlar ve ek paketler dâhil) Infinity Ward ve Treyarch stüdyolarından çıktı. Ve bu iki stüdyo sırayla oyun yaparak seriyi neredeyse 10 yıl taşıdılar. Bu oyunun yapımcısı Sledgehammer'sa seride yeni. Uzun süre yardımcı stüdyo olarak Call of Duty'lerin yapımına destek verdiler, 2010'daki büyük krizden sonra Infinity Ward'un yarısı ayrılınca MW3'ün yapımında büyük sorumluluk aldılar. PS4–XOne nesline geldiğimizde ise artık oyunlar daha büyük, daha çok zaman isteyen bir hâle gelince Call of Duty serisi iki ana stüdyosunun yanına Sledgehammer'ı da katıp 3'lü döngüye girdi. Bu sayede Sledgehammer da ilk kez tek başına bir oyun yaparak Call of Duty: Advanced Warfare'ı ortaya çıkardı (hani şu Kevin Spacey'li olan). WWII de tek başlarına yaptıkları ikinci oyun, daha önemlisi, yaptıkları ilk 2. Dünya Savaşı oyunu olacak.









Gerçek dehşetini hiç yaşamamamıza rağmen çok iyi tanıdığımız bir sahne bu.



BATTLEFIELD 1 ETKİSİ

Battlefield oyuncuların isteğine kulak verip geçmişe dönerken Call of Duty uzaya çıkınca bayağı tepki gördü. Infinite Warfare'ın duyuru videosu Youtube'da milyonlarca dislike aldı. Oyunlar çıkınca da durum değişmedi; Battlefield 1 çok sevilirken Infinite Warfare çok az kişiyi tatmin edebildi. Bu olaydan sadece birkaç ay sonra Call of Duty, 2. Dünya Savaşı'na dönünce akla hemen "Battlefield 1 tutunca onlar da aynı yola gittiler" düşüncesi geliyor tabii.

15 yıl önce olsa bu fikir inandırıcı gelebilirdi. Ancak günümüzdeki detaylı, büyük oyunlar, uzun geliştirme süreleri gerektiriyor. Artık bu kadar kısa sürede oyun yapmak mümkün değil. Her yıl bir Call of Duty çıksa da PS4-XOne nesline geçildiğinden bu yana seri üzerinde üç stüdyo çalışıyor ve her stüdyo farklı bir oyunu geliştiriyor. Yani her bir Call of Duty üç yılda yapılıyor. 2014'te Advanced Warfare'ı çıkaran Sledgehammer, o zamandan beri WWII üzerinde çalışıyor. Yapımcılar bu oyun için 2,5 yıl Avrupa'yı gezerek 2. Dünya Savaşı hakkında bilgi topladıklarını söylüyor. Başlarda başka bir oyun düşünüp sonradan "en iyisi 2. Dünya Savaşı'na dönelim" mi demişlerdir, bilmiyorum. Ama bir karar değişikliği olduysa bile bunun Battlefield 1'i gördükten sonra bu kadar kısa bir zamanda gerçekleşmesi olası değil.

AVRUPA'DAKİ SAVAŞIN SONUNU BİR KEZ DAHA YAŞAYACAK OLMAK HEYECAN YARATIYOR.

çamur da eklenince (bkz. *Infinite Warfare*'ın duyuru videosunun Youtube'da aldığı milyonlarca eksi) *Call of Duty* için yapılacak manevranın yönü çok belliydi.

Zor zamanlar geçiren *Call of Duty*, kendine gelmek için adeta ait olduğu yere, 2. Dünya Savaşı'na dönmeye karar verdi, dönüş yolu olarak da Normandiya gibi çok popüler ve zamanında çok ziyaret ettiği bir yeri tercih etti.

Fakat bu dönüş tamamen eskiye dönüş değil. Serinin 2. Dünya Savaşı'nda geçen eski oyunlarındaki gibi bir yapı beklemeyin. Her cepheden birer kesit sunan, her milletin dramına değinen, kahramansız hikâyeler gösteren *Call of Duty*'ler gibi bir oyun olmayacak *WWII*.

Oyun Normandiya'nın en meşhur olayı Omaha Çıkarması'yla başlayacak (hani Er Ryan'daki o meşhur sahnenin geçtiği yer). Bu çıkarmadan savaşın sonuna kadar geçen bir yıllık sürede Batı Avrupa'da olanları anlatacak, yani ağırlıklı olarak Fransa ve Almanya'nın Hitler'den temizlenişini oynayacağız. Üstelik oyunun büyük çoğunluğu tek bir ekiple geçecek. Yani *Call of Duty* ilk kez, o esinlendiği filmlerdeki, dizilerdeki yapıda bir hikâye anlatacak.

BAHTSIZ 1'LER

Call of Duty: WWII'nin hikâyesinin kahramanı, Amerikan 1. Piyade Bölüğü. Biliyorum, burada bir insan ismi beklemiştiniz. Ama yazdığım doğru; bu oyun bir birliğin hikâyesi. Ne oranda başarırlar bilemiyorum ama yapımcıların iddiası bu yönde. Vaktinde Kardeşler



Takımı dizisinden çok şey almış bu seri nihâyet hikâyesinde de Kardeşler Takımı'na öykünüyor.

Kahramanlarımızı yakından tanımak istediğimizde 2. Dünya Savaşı'nda en çok harap olmuş bölüklerden birisi olduğunu görüyoruz. Kuzey Afrika, İtalya ve Normandiya gibi savaşın farklı farklı zorluklarını tatmış; birçok operasyonda öncü birlik olarak kullanılmış, tam anlamıyla "adı çıkmış" bir bölük 1. Piyade Bölüğü. *Call of Duty* aslında bu bölüğün hikâyesini daha önce de anlatmıştı. *Call of Duty 2* yalnızca PC ve Xbox 360'a çıkınca zamanın açık ara en büyük konsolu PS2'yi boş geçmek istemeyen Activision bu konsola özel *Call of Duty 2: Big Red One*'ı yaptı. O yan oyun tamamen 1. Piyade Bölüğü'nün üç farklı cephedeki hikâyesini anlatıyordu. Hatta ismi "Big Red One" bile bu bölüğün -en argosuz- lakabı.

İlk sızan bilgilerden sonra Big Red One'ın ve bölüğün hikâyesini araştırınca bu oyunun da birden fazla cephede, farklı atmosferlerde geçeceğini düşünmüştüm. Fakat oyunun duyurusuyla birlikte yapımcılar bu oyunun tek bir cephede; Batı Avrupa'da geçeceğini açıkladılar. Normandiya'dan savaşın sonuna dek tek cephede, tek bir bölükle savaşacağız. Oyunun büyük çoğunluğunu 1. Bölük'te geçireceğiz ama birkaç ufak bölümde de Fransız yerel direnişçilerin hikâyesine uğrayacağız. Direnişçilerde yöneteceğimiz karakterin kadın olduğu söyleniyor ki bu da *Call of Duty* serisinde alışık olmadığımız bir durum.

Oyunun büyük kısmında kontrol edeceğimiz karakter ise Er Ronald "Red" Daniels. 19 yaşında bir Teksaslı. Bölükte de savaşta da yeni. Savaşa Omaha sahilinde başlamak gibi kaderin küçük tatlı sürprizlerini yaşıyor. Yaşadıklarının onu ne kadar etkileyeceğini tahmin etmek zor değil. Bu genç oğlanın cehennem gibi çatışmalardan çıktıkça nasıl bir insana dönüşeceğini görmek ilginç olacaktır.

Eski oyunlarda da buna benzer çok hikâyeye değinmişti *Call of Duty*, ilk *Call of Duty*'lerde Red Daniels gibi birçok gencin hayatının baharında cehennemi yaşadığına tanıklık etmiştik. Ama hem dönemin şartlarından, hem deneyimsizlikten, bunu pek anlatamamıştı oyunlar bize. Aradan geçen onca yılın ve onca oyunun getirdiği deneyimle bu kez hikâyeye yönelen yapımcılar, belki de serideki en büyük karakter değişimini gösterebilir. Fragmanda yeteri kadar ipucuna şahit olduk ama umuyorum ki savaşın psikolojisini anlatmakta yetersiz kalmazlar.

"BU MİLLET İÇİN KURŞUN ATAN DA, YİYEN DE..."

Farklı bir hikâye anlatmaya çalışırken *Call of Duty 2*'den beri süregelen oynanış sistemini



MULTIPLAYER

İşte Call of Duty'nin Battlefield 1'den en çok "esinlendiği" yer burası. Multiplayer'da artık Divisions adında detaylı bir karakter yaratma kısmı olacak. Ama esas yenilik War modu. Battlefield 1'deki Operations gibi senaryolu bir karakter geliştirme modu bu. Yani Divisions'ta oluşturduğumuz karakterimizi burada geliştirme şansımız olacak. Aynı zamanda serinin çok oyunculu modundaki en çok eleştirilen yönlerden biri olan oyun hızı da yeni aksiyon sistemiyle birlikte biraz daha dengelenebilir. Yapımcıların bu fırsattan istifade ederek serinin online kısmına da ihtiyaç duyulan değişimler getireceğini tahmin edebiliriz.

Senaryoda sadece ABD-Almanya savaşında bulunsak da Multiplayer'da İngiltere, Kanada, İtalya gibi başka ülkelerin orduları da yer alacakmış. Aynı zamanda Fransız direnişçilerle de oynayabileceğiz. Ve senaryodaki gibi Multiplayer'da da kadın karakterler olacak. eSpor'a da önem verileceği düşünülürse bu karakter yaratma ekranının ve farklı orduların güzel bir çeşitlilik yaratacağı kesin.

Yine Nazi zombileri avlayacağımız co-op modunun ise bu kez "yeni ve orijinal" olacağı söyleniyor. Zombi vurmanın ne kadar orijinal hale getirilebileceği tartışılır ama şu bir gerçek ki artık bu modun olmadığı bir CoD düşünmek de imkânsız hale geldi zaten.

Senaryo içerisinde ciddi yer tutmasını beklediğimiz bölük arkadaşlarımızdan biri.

Muhtemelen bu ormandan böyle rahat geçemeyeceğiz tabii.







Yeni sağlık sisteminin oyuna nasıl entegre edileceği çok çok önemli.



de değiştiriyor Sledgehammer. Mesela *Call of Duty*'den başlayıp bütün oyun dünyasına yayılan siperde dinlenip iyileşme sistemi artık yok; bunun yerine ilk *Call of Duty*'deki gibi etraftan sağlık paketleri mi toplayacağız, *The Last of Us*'taki gibi bandaj mı yapacağız yoksa *Medal of Honor: Pacific Assault*'taki gibi sıhhiye mi çağıracağız, orası henüz meçhul.

Belli olan bir şey varsa o da sağlık sistemiyle birlikte yaralanma sisteminin de değiştiği. Koca koca silahların, parmak kadar mermilerinin sapan etkisi yaratması artık çok sıktı. Bundan yapımcılar da sıkılmış olacak ki yaraların etkisini arttırmaya karar vermişler. "İsabet eden her bir merminin etkisi hissedilecek" diyorlar; "attığınız bir mermi de yediğiniz bir mermi de çatışmaya etki edecek."

Yediğimiz mermilerin bizi daha zor durumda bırakacağını anlayabiliyorum. Ama yaptığımız her isabetli atışın düşmanı devireceğine inanmak zor. Zira bu, *Call of Duty*'nin 15 senelik ve yaklaşık 138 oyunluk aksiyon sistemini değiştirmesi anlamına gelebilir. Onlarca düşmanın arasına daldığımızda karşımıza çıkan herkesi birer ikişer kurşunla devirmek oynanış sistemini bozmaz. Ama yediğimiz her kurşun bizi yıpratacaksa öyle kalabalıkların ortasına atılıp aksiyona dalamayız. Bu da oyunun aksiyon anlayışının değişmesini gerektirir.

Daha sakin, stratejik görevler mi yapacağız acaba? Sanmam. Serinin hamuruyla bir anda o kadar oynamazlar. En fazla, ilk *Modern Warfare*'daki gibi birkaç gizli operasyon bölümü koyarlar ki bunlar da bildiğimiz *Call of Duty* çizgiselliğinin dışına çıkmaz. Zaten oyunun duyuru videosunda da gördüğümüz sahneler hep klasik *Call of Duty* aksiyonlarıydı - ki bunun bozulmasını da hiç istemem. Muhtemelen görev tasarımlarında alışılagelmişin biraz dışına çıkacaklar, görevleri bu yeni dinamiklere göre tasarlayacaklar, ama bunu yaparken bilindik *Call of Duty* aksiyonunu da bozmayacaklardır. Zira yapımcılar da değişim yaparken bu dengeyi korumaya çok özen gösterdiklerinin özellikle altını çiziyorlar.

SANAT SANAT İÇİN MİDİR, TARİH İÇİN Mİ?

Call of Duty'nin bu meşhur aksiyon sistemiyle ilgili, özellikle 2. Dünya Savaşı'nda geçen oyunları hakkında çok yapılan bir eleştiri var: *Call of Duty*'nin nefes aldırmayan aksiyonunun gerçek savaşı yansıtmadığı, dramı şova dönüştürdüğü, hatta savaşı gerçekten yaşayan insanlara saygısızlık olduğu söylenir. Öncelikle bunun bir oyun olduğu ve görev tasarımları-

SAVAŞI TEK BİR TARAFTAN OYNAYACAK OLMAK ÜZÜYOR AMA DAHA KOMPAKT BİR ANLATIM BEKLEYEBİLİRİZ BÖYLECE.



Beni yak kendini yak, Berlin'i yaaak!




2. Dünya Savaşı ne kadar işlenirse işlensin ilgi çekmeye devam edecek gibi.

nın eğlenceyi artıracak şekilde yapıldığı akıldan çıkarılmamalı. Bu yönüyle tabii ki gerçek savaşı tıpatıp yansıtmak gibi bir misyonu yok. Ancak *Call of Duty*'nin savaşı gerçekçi bir şekilde göstermediği, bunu bazı diğer oyunların, mesela *Brothers in Arms*'ların daha iyi yaptığını söylüyorsak en başta oturup "gerçek savaş"ın ne olduğunu konuşmak gerekir.

Gerçek savaş, *Call of Duty*'lerdeki gibi düşmanların üzerinize onar onar gelmesi mi yoksa *Brothers in Arms*'taki az adamlı taktiksel çatışmalar mı diye tartışılabilecek bir konu değil. Sıradan bir asker için savaşın büyük bölümü açlıktır. Kuzey Afrika'daki için susuzluktur, Doğu'daki için soğuktur, Pasifik'teki için sineklerdir... Savaş pislikten kırılmaktır. Cephedeki bir askerin en büyük problemi cephanesizlik değil; tuvaletini nasıl, nereye yapacağıdır. Çöldekinin derdi bir köşe bulamamaktır; kardaki, pantolonunu indirirse donacağı için pantolonunu yırtmak zorunda kalır. Sonuç tifüstür, dizanteridir. Gerçek savaş, hastalıktan kırılmaktır. Çatışmanın taktiksel mi gelişigüzel mi olacağını bırak; askerde savaşacak hâl olmamasıdır.

Şimdi düşünün, "gerçek savaş"ı anlatan bir oyunu nasıl yapabilirsiniz? Ya dünyanın en sıkıcı hayatta kalma oyununu yapacaksınız, ya *Brothers in Arms* gibi meselelere yüzeysel dokunan, oyuncuda çok az hissiyat uyandırabilen, bir etki bırakmadan unutulacak stratejik bir oyun yapacaksınız. Ya da *Call of Duty*...

Evet, *Call of Duty*, 2. Dünya Savaşı'nı bir tema olarak alıp eğlence ortamına taşıyor. Ama bunu yaparken de oyuncuyu ortamın atmosferine çok iyi sokuyor. Hani hep "soluksuz aksiyon" deyip duruyoruz ya, işte *Call of Duty*'nin 2. Dünya Savaşı oyunlarına getirdiği o soluksuz aksiyon; oyuncuya insanlık tarihinin en büyük, en kanlı savaşının içinde olduğunu hissettirmenin en iyi yolu.

Şehrin meydanını kurtarmak için çatışırken üstünde alçak uçuş yapıp bombalar bırakan Alman Stuka'larından korunmak için bir binanın köşesine saklanıyorsun. Orada sıkışıp kalmışken üstüne hücum eden piyadelere direnmeye çalışıyorsun. Ama elinde çok az cephane kaldığı için her bir düşmanı tek kurşunla indirmek zorundasın…

2. Dünya Savaşı kadar büyük bir savaşın içinde ve ne kadar çaresiz olduğunu oyuncuya bundan daha iyi hissettirebilen bir oynanış formülü yok. Her bölüm onlarca insanı öldürmek "arcade" geliyor olabilir. Ama sürekli hem bizim taraftan hem düşmandan onlarca insanın ölmesi de savaşta insan hayatının ne kadar değersiz olduğunu anlatmanın en iyi yolu.

Bu kez savaşı daha iyi anlatmak için onca yıllık hikâye formülünü ve oynanış sistemini de değiştiriyorken *Call of Duty: WWII* için heyecanlanmamak mümkün değil. Eğer yeni oynanış dinamiklerine adapte olurken geleneksel aksiyonunu fazla bozmazsa tadından yenmez. Ama ben en çok, bir bölüğün hikâyesini anlatırken kahramanlık destanının yanında savaşın psikolojisini ve askerler üzerinde bıraktığı etkiyi de yeteri kadar anlatıp anlatamayacaklarını merak ediyorum. Eğer vadettiklerini başarabilirse yıllar sonra ilk kez bir *Call of Duty*'yi yılın oyunu tartışmalarında anabiliriz.

TÜR: FPS **YAPIM:** Sledgehammer Games **DAĞITIM:** Activision **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One
ÇIKIŞ TARİHİ: 3 Kasım 2017 **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-cod

CALL OF DUTY'Yİ EFSANE YAPAN 10 GERÇEK OLAY

Call of Duty ilk zamanlarında 2. Dünya Savaşı'nın yalnızca atmosferini değil; önemli hikâyelerini ve kırılma anlarını da çok iyi yansıttığı için büyük ses getirmişti. Bazıları çok ünlü, bazılarıysa pek bilinmeyen ama savaşa yön vermiş, belgesellere konu olmuş bu olaylardan en önemli 10 tanesini derledik.

#10 REMAGEN KÖPRÜSÜ

Hitler'in kalbine ulaşmadan önceki son çetin engel. Batı'da dolu dizgin ilerleyen Müttefikler, Ren Nehri'nde takılır ve nehirden karşıya geçilebilecek en iyi yer Remagen Köprüsü'dür fakat Almanlar köprüyü ölümüne savunur. Amerikalılar çok zorlansa da köprüyü kurtararak nehri geçmeyi başarırlar. Call of Duty 2'de Ren çatışmalarına girsek de Remagen Operasyonu yalnızca serinin ilk yan oyunu Finest Hour'da işlenmişti.



#9 ARDENLER TAARRUZU

Almanların savaştaki son taarruzu. Fransa'yı kurtaran Müttefikler tam gaz devam edip Almanya'ya gitmeye çalışırken Arden Ormanlarında takılırlar. Tam kara kışın ortasında Almanlar saldırınca Müttefikler ne olduğunu anlamadan darmadağın olur fakat sonra toparlanıp hava birliklerinin ve zırhlı birliklerin desteğiyle bu büyük engeli de aşarlar. Kardeşler Takımı dizisinin en buhranlı bölümlerinin geçtiği Arden'in karlarına ilk Call of Duty'nin genişleme paketi United Offensive'de batıp çıkmıştık.



#8 OKINAWA

Pasifik'te Japon anakarası dışında Japonların hakimiyetinde kalan son büyük ada. Pasifik Cephesi'nin en kanlı muharebelerinden biri. Gemiler, zırhlı araçlar, bombardımanlar, uçaklar, kamikazeler derken her iki taraftan ölen on binlerce askerin yanı sıra adanın sivil nüfusunun yarısı hayatını kaybeder. Bu ölüm adası, serinin son 2. Dünya Savaşı oyunu World at War'da ziyaret ettiğimiz yerlerden biriydi.



#7 KURSK MUHAREBESİ



Tarihteki en büyük tank muharebelerinden biri, 2. Dünya Savaşı'nda bir günde en çok kayıp verilen hava çatışması, Almanların Doğu Cephesi'nde yaptığı son taarruz. Daha ne olsun? WWII'de bunu işleyen güzel bir bölüm olsa fena olmazdı mesela. Yine sadece ilk Call of Duty'nin ek paketi United Offensive'de yaşamıştık bu muharebeyi.

#6 SİCİLYA ÇIKARMASI

Bütün Avrupa Hitler'in kontrolündeyken, Sovyetler daha kendi topraklarını kurtarmaya uğraşırken, Normandiya'dan tam bir sene önce Müttefikler'in Avrupa'ya adım atmasını sağlayan bu olay nedense tarihte de popüler kültürde de pek hatırlanmaz. Aynı şekilde Call of Duty'de de göz ardı edilmiştir. Serinin hiçbir ana oyununda göremezken yalnızca ilk oyunun ek paketi United Offensive'de ("Bu ek paket de olmasaymış..." dediğinizi duyar gibiyim) ve serinin yan oyunlarından CoD 2: Big Red One'da görebildik Sicilya sahillerini.





CALL OF DUTY WWII

#5

EL ALAMEIN

Alman Mareşal "Çöl Tilkisi" Rommel'in adını askeri tarihe yazdırdığı Kuzey Afrika Cephesi oyunlarda fazla yer bulmaz ama buldu mu da hem atmosferiyle hem görev tasarımlarıyla tadından yenmez. Call of Duty 2'de ve aynı zamanda onun yan oyunu Big Red One'da Kuzey Afrika Savaşı ve özellikle de bu cephenin dönüm noktası El Alamein Muharebesi geceli gündüzlü olaylarıyla oldukça detaylı bir şekilde anlatılmıştı.



#4

PEGASUS KÖPRÜSÜ

Normandiya Çıkarması'nın bir parçası. Ancak o kadar önemli bir operasyon ki ayrı bir başlıkta bahsetmekte yarar var. Kıyıdan çıkarma yapacak birliklerin iç kesimlere ilerleyebilmesi için peş peşe yer alan Caen Kanalı ve Orne Nehri üstündeki iki köprüyü ele geçirmek amacıyla Almanların çok iyi koruduğu bir bölgeye planörle (evet, PLANÖRLE) iniş yaparak düzenlenmiş bir operasyon. Bu çılgın operasyonu serinin ilk oyununda çok gerçekçi şekilde yansıtılmış bir hâlde oynamıştık. Bölüğümüzün komutanı da çok sevdiğimiz bir ağabeyimiz, Captain Price'tı.

#3

STALINGARD ÇIKARMASI

İlk Call of Duty'nin en unutulmaz sahnelerinden birisi. Sovyetler Stalingrad'ı korumak için Volga nehrinden mühimmat ve asker taşıyor. Ölüme gittiklerini gören askerlerin bazıları bottan atlayıp kaçmaya çalışırken Sovyet komiserler "buradan dönüş yok" diyerek firarileri vuruyor. Call of Duty böylesine ufak ama önemli tarihsel detayları ta o zamanın teknolojisiyle bile atlamıyordu.



REICHSTAG'IN DÜŞÜŞÜ

Savaşın bitişinin en büyük sembolü. Berlin'e giren Sovyetler, Alman Meclis binasına, Hitler'in kalesine Sovyet bayrağını dikiyor ve hem Avrupa'daki savaşın hem de Hitler'in sonunu ilan ediyor. Bu tarihi sahneye Call of Duty'nin önce ilk oyununda tanıklık ettik. Ama esas adrenalini gelişmiş teknolojiyle gerçekten hakkını vererek ve daha epik bir şekilde World at War'da yaşadık.



#2

TOP SECRET

#1

NORMANDİYA ÇIKARMASI

2. Dünya Savaşı'nın en önemli olaylarından; filmlerde, dizilerde, oyunlarda en çok işlenen konularından biri. Call of Duty'de de çokça işlendi. İlk CoD, Kardeşler Takımı'ndan esinlenerek paraşütçülerin yaptığı hava indirme operasyonunu işlemişti. CoD 2'de Utah kod adlı falezli sahile Amerikan komandoların yaptığı özel çıkarma yer alıyordu. CoD 2'nin PS2'ye özel çıkan sürümü Big Red One ise Er Ryan'dan hatırladığımız meşhur Omaha Sahili çıkarmasını oynatıyordu. Yeni oyun WWII işte bu Omaha Çıkarması'nı iki nesil sonra çok daha gelişmiş bir teknolojiyle yaşatacak bize.



OGZ ÖZEL
DOSYA



BİR VALVE HİKÂYESİ

PC OYUNCULUĞUNA DAMGASINI VURAN İSİMLERİN EN ÖNEMLİSİNİ DÜNDEN BUGÜNE MASAYA YATIRDIK!

ESER GÜVEN





Valve'ın PC oyunculuğu için ne kadar büyük ve önemli bir isim olduğunda sanırım hepimiz hemfikirizdir. Valla ben şimdiye kadar "öf bu Valve da ne pis firma arkadaş" diye eleştireni duymadım, genellikle herkesin övgüyle bahsettiği bir isim Valve. Sırf firmanın kendisi de değil, yaratıcısı Gabe Newell de öyle. Oyun sektörünün en sevilen isimlerinden biri olarak Newell'ı kime sorsanız kendisinden Gabe Reyiz diye söz eder, hâlâ daha *Half-Life 3* hakkında güzel bir haber vermemesi dışında eleştirildiğini de pek duymamışızdır.

Elbette Valve öyle bir anda ortaya çıkan, bugünkü popülerliğine saniyesinde ulaşan bir firma değil. Ortada neredeyse 20 yıllık bir geçmiş ve özenle yaratılmış bir imaj var. O halde haydi eski defterleri açalım, Valve'ın daha toy bir firma, Gabe Newell'in zayıfçana bir genç olduğu günlere gidelim ve Valve hikâyesinde detaylı bir yolculuğa çıkalım.

HAYDİ TOPLANIN, VALVE'I KURUYORUZ

Gabe Newell daha toy bir delikanlıyken aslında Microsoft'ta çalışıyordu. Bakmayın şu an gizli bir rekabet içinde olduklarına, Microsoft olmasaydı belki bugün ne Valve olacaktı, ne Steam, ne de bilgisayar oyunları tarihine damgasını vuran o dev oyunlar. Newell üniversite eğitimini 3. yılda yarıda bırakarak Microsoft'a katılmış ve burada geçirdiği 13 yıl içinde Windows'un ilk versiyonları üzerinde çalışmıştı. Muhtemelen aklınıza ilk versiyon dediğimde "Windows 3.1" falan geliyor ama bahsettiğim gerçekten Windows'un emekleme dönemi, 1.01'den 1.03 versiyonuna kadar olan zamanlar. Newell Microsoft'ta çalışırken yazılım dünyası hakkında çok değerli bilgiler edinmiş ("Microsoft'taki ilk üç ayımda Harvard'da üç senede öğrendiğimden daha fazla şey öğrendim" demişti bir röportajında) ve bunun yanında milyon dolarlık minik bir servete de sahip olmuştu.

Sahip olduğu bilgi ve para birikimini değerlendirmek ve hayatında bir değişiklik yapmak isteyen Newell kendisini gaza getirecek bir işaret bekliyordu. Bu esnada Microsoft'taki iş arkadaşlarından Michael Abrash firmadan ayrılıp *Quake* üzerinde çalışmak için id Software'e katılmıştı ve bu gayet de iyi bir işaretti. Abrash ile irtibatını kesmeyen Newell bir süre daha Microsoft'ta çalıştıktan sonra nihayet "bizim neyimiz eksik" diye düşünerek yanına yine Microsoft'ta çalışan bir diğer milyoner Mike Harrington'ı da aldı ve bu ikili sahip oldukları tüm parayı birleştirip kendi firmalarını kurdular: Valve. Valve'ın kurulma nedeni basitti: Türün hayranlarına yeni bir şeyler sunacak bir FPS oyunu yaratmak. Ve çok iyi biliyorsunuz ki bunda da inanılmaz başarılı oldular.

HALF-LIFE İSMİNDE KENDİ HALİNDE BİR OYUN

Evet, Newell'ın aklında son derece orijinal bir FPS oyunu yaratmak vardı ama her şeyi sıfırdan halletmek hiç de kolay olmayacaktı. Burada devreye bir kez daha Abrash girdi ve eski iş arkadaşlarının *Quake* motorunun lisansını satın almalarına yardımcı oldu. Geliştirici ekip aldıkları bu oyun motorunu ciddi biçimde modifiye etti, iskelet animasyonları ve Direct3D desteği ekledi ve ortaya GoldSrc isminde yeni bir motor çıktı. Tabii büyük fikirler, hazır oyun motoru ve iki yıllık bir çalışma bir oyunun piyasaya çıkması için yeterli değildi. Valve ilk başlarda oyunu için yayıncı bulmakta zorlanmıştı ama nihayetinde Sierra On-Line bu taze firmaya ve yepyeni fikri mülküne bir şans vermeye karar verdi ve böylece Valve ilk oyunları olan *Half-Life*'ı piyasaya sürmeyi başardı.

>



Half-Life projesi üzerinde çalışılırken oyunun ismi Stephen King'in The Mist hikayesindeki askeri üsten esinlenilerek Quiver olarak belirlenmiş, sonrasındaysa temaya daha uygun olduğu için ***Half-Life*** *ismi seçilmiş. Half-Life, yani Yarı Ömür aslında radyoaktif bozunma ile ilgili bir terim ve azalmakta olan bir maddenin baştaki miktarın yarısına düşmesi için gereken zaman anlamına geliyor. Zaten oyunun kapağında gördüğümüz o ünlü sembol aynı zamanda yarı ömür denklemindeki bozunma sabitini de temsil eden Yunan alfabesindeki lambda harfi.*

Dilsiz karakterimiz Gordon Freeman kadar sesiyle Half-Life 2'ye anlam katan Alyx Vance de çok sevildi.



Bundan sonraki birkaç yıl boyunca Valve yeni oyunlar geliştirmedi, bunun en büyük sebebi de *Half-Life* markasından mümkün olduğunca çok yararlanmaktı. 1998 yılında *Quake* için hazırlanan popüler *Team Fortress* modunu tasarlayan ekibi bünyesine aldı ve bir yıl sonra da aynı modun *Half-Life* motoruyla hazırlanmış hali olan *Team Fortress Classic* yayınlandı. Buradan da görüyoruz ki *Half-Life* motoru aslında tam bir oyun deposuydu.

MODCULARA HEP DESTEK, TAM DESTEK

Ben Valve'ın bu ilk yıllarındaki başarısının büyük ölçüde mod camiasına bağlı olduğunu düşünüyorum. 2000'lere gelirken Valve sürpriz bir girişimle *Half-Life*'ın yazılım geliştirme kitini (SDK) modculara ücretsiz olarak sundu ve bu cidden çok akıllıca bir hamleydi. Bir anda ortaya tonlarca yeni mod çıktı ve Valve da özellikle dikkat çekici olanları aktif biçimde desteklemeye başladı. Bu sayede hem Valve kendisine acayip sadık bir oyuncu kitlesi oluşturmanın ilk adımını atmış, hem de *Half-Life*'ın vitrinlerden inmesine izin vermemiş oldu.



***Counter-Strike**'ın aslında bir Half-Life modu olduğunu biliyor muydunuz? Minh Le ve Jess Cliffle tarafından yaratılan bu mod Valve'ın dikkatini çekmiş ve ikili firma tarafından hemen işe alınmıştı. Bundan bir yıl sonra da Counter-Strike 1.0 piyasaya sürüldü ama ne sürülüş! Oyunun popülaritesi inanılmazdı, bir anda yepyeni bir fikri mülk olarak dev isimlerin yanındaki yerini aldı. Counter-Strike'ın bugün bile ne kadar büyük bir isim olduğunu düşünürseniz Valve'ın ticari zekâsını bir kez daha takdir edeceksiniz.*

Oyun dünya çapında olağanüstü bir başarıya imza attı, inceleme notları çoğunlukla 95'in üzerindeydi; yalnızca basın değil oyuncular da bu yeni oyunun hastası olmuşlardı. Bazı basın organları daha da ileri giderek *Half-Life*'ın video oyunları tarihinin en iyi oyunu olduğunu bile ifade etmişti. Ellinin üzerinde "Yılın Oyunu" ödülünü müzesine götüren *Half-Life* artık FPS türünü "*Half-Life* öncesi ve *Half-Life* sonrası" diye ikiye ayırmıştı. Elde edilen bu başarı geliştirici ekibi çok şaşırtmıştı çünkü daha sonradan itiraf edecekleri üzere ekibin önemli bir kısmının video oyun sektöründe neredeyse hiç tecrübesi yoktu.

Peki neydi *Half-Life*'ı diğerlerinden bu kadar ayıran, bu denli önemli olmasını sağlayan şey? Gabe Newell o dönemdeki diğer çoğu FPS'nin birer "atış poligonu" oyunu olduğunu düşünüyordu. Onun kafasında çok farklı bir şey vardı; oyuncuları içine çekecek bir dünya ve karakterler yaratmak, FPS yoluyla etkileyici bir hikâye anlatmak istiyordu. Hepsinden de önemlisi, ortaya çıkacak sonuç eğlenceli olmalıydı. Ekip tasarım aşamasında eğlenceli bulmadıkları çoğu yeri değiştirmiş, sırf bunun için bölüm tasarımında dikkat edilmesi gerekenler diye bir manifesto bile hazırlamışlardı. Sonuç olarak da bu detaylı ve özenli yaklaşımın meyvesini aldılar. "Tüm rakiplerinden fersah fersah ileride, gerçek bir klasik" denmesinin sırrı hikâyeye verilen emekte saklı. Duvarlarda mermi izi kalması gibi oyuncuların yaptıklarına tepki veren, oyuncuyu habersiz yere pat diye öldürmek yerine tehlike altında olduğunu hissettiren interaktif bir hikayeydi *Half-Life* ve daha önce böylesi görülmemişti.

Ve tabii ki Gordon Freeman. Sessiz kahraman Freeman ve onun sadık dostu levye.



2000 yılında Mike Harrington kurucu ortağı olduğu firmadan ayrıldı, Newell o nun bütün hisselerini satın aldı ve firmanın tek patronu haline geldi. Birkaç yıl içinde Gabe Newell firmanın ismini Valve Corporation olarak değiştirecekti ama bundan da önemlisi Valve'ın bu süreyi boş geçirmemiş olmasıydı. Valve iki farklı proje üzerinde çalışıyordu ve bunların ilki PC oyunculuğunu kökten değiştirecekti: Steam.

STEAM: PC OYUNCULUĞUNDA BİR DÖNÜM NOKTASI

22 Mart 2002'de Game Developers Conference'ta tanıtılan Steam elbette ki şu anki halinden çok farklıydı. Aslında Steam'in yaratılmasındaki temel amaç oyunların kolayca yamalanıp güncellenmesini sağlayacak basit bir dijital dağıtım servisi kurmaktı. Fikir basit ve kullanışlı görünüyordu ama gelen ilk tepkiler pek de öyle olumlu değildi. Nereden nereye diye düşünüyorsunuz, değil mi? Gerçekten de o zamanlar pek alışık olunmayan kavramları oyuncuların hayatına sokmuştu çünkü Steam. Bir kere sisteme çevrimiçi giriş yapmanız gerekiyordu, DRM gereksinimleri pek de hoş karşılanmamıştı.

Nasıl hoş karşılansın ki? Dijital Haklar Yönetimi anlamına gelen DRM zaten biz oyuncuların sevdiği bir kavram değil. Aslında bu olumsuz yaklaşım DRM'nin acımasız versiyonlarının bir sonucu. Bir oyunu belli sayıda bilgisayara kurabilmek, oyunu sınırlı sayıda kurabilmek, sürekli çevrimiçi olmayı gerektirmesi ve bilgisayarınızda durmadan yanda çalışan bir programcık olduğunu bilmek rahatsız edici şeyler. Tabii o zamana kadar böyle sınırlamalarla karşılaşmamış olan oyuncular Steam'in benzer bir politikayı benimsemesine kuşkuyla yaklaşmışlardı. Düşünsenize, al-

dığınız bir oyunu arkadaşınızın bilgisayarında oynayamıyorsunuz çünkü çocuğun interneti yok! Aslında düşünüyorum da DRM'siz dijital platform GoG, 2008 yılında değil de 2002 yılında ortaya çıksaydı bugünkü durum çok farklı olabilirdi ve o zaman belki Steam de DRM'siz yolu seçebilirdi. Ne yazık ki bunu hiçbir zaman öğrenemeyeceğiz.

Counter-Strike 1.6'nın beta döneminde Steam kurmak ve kullanmak zorunluydu. Sistem henüz emekleme aşamasındaydı ve *Counter Strike*'ın yeni versiyonunu oynamak isteyen binlerce oyuncu aynı anda giriş yapmaya kalkınca hem sistem hem de web sayfası çöküverdi. Yani anlayacağınız Steam'in ilk zamanları oyuncular açısından tam bir felaketti; stabil olmayan sunucular yüzünden oyunlar durmadan çakılıyordu ve sürekli çevrimiçi olmak istemeyen oyuncuların tepkileri dinmiyordu. Bu şekilde devam etseydi muhtemelen Valve'ı bugün çok kötü sözlerle anıyor olurduk.

Neyse ki Valve hatalarından ders alan bir firmaydı ve bu beklenmedik yoğunluğu kaldıracak adımlar atmaya başladı. 2004 yılında Sierra Games tarafından yaratılan çevrimiçi oyun servisi World Opponent Network (WON) kapanınca ona bağlı oyunları da Steam kapıverdi. *Homeworld, Half-Life, Star Trek: Armada* gibi oyunların çevrimiçi özellikleri artık Steam'e bağlanılmadığı takdirde çalışmayacaktı.

Steam gün geçtikçe iyileşti, başlarda yaşanan teknik sorunlar çözüldü ve oyuncular da bu platforma alışmaya başladı. 2005 yılına geldiğimizde Valve üçüncü parti yayıncılarla da anlaşmalar imzalamaya başladı ve Steam'in oyun kataloğu bir anda patlayıverdi. Dijital dağıtım pastasından pay kapmak isteyen yayıncılar bu platformu çok beğenmişlerdi ve Steam altın yumurtlayan tavuğa dönüştü. Tabii Steam'in asıl hedefi yayıncılar değil oyunculardı: Oyun kayıtlarını Steam Cloud üzerinde saklayabilme, başarımlar, topluluk





CS:GO'nun bıçakları, oyunun kendisinden daha ünlü hale geldi.

MADALYONUN DİĞER YÜZÜ

Yazı boyunca Valve'ı ve Gabe Newell'i övdük ama elbette madalyonun bir de diğer yüzü var. Ay içinde Polygon'da "Valve Sizin Arkadaşınız Değil" başlığıyla yayınlanan makale Steam'in olumsuz olarak görülebilecek yönlerini gayet güzel özetliyordu (şuradan göz atabilirsiniz: tinyurl.com/ogz-116-polygon) ve Steam'in oyunculuk için sağlıklı olmadığını iddia ediyordu. Orada yazılanları size özetleyeyim, azıcık kendi yorumlarımı ekleyeyim ve nihai kararı size bırakayım.

Genel olarak söylenen şey şu: Önceliği kâr etmeye veren, vergi ödemeyen, teknik olarak "çalışan" olmayan kişilerin ucuz iş gücüyle ayakta tutulan "bağlantı ve servis platformu" iyi bir fikir değil. Ve Valve'ın 2004 yılında Half-Life 2'yle birlikte bilgisayarımıza kurmamızı dikte ettiği Steam de tam olarak bu.

Makale Valve'ın artık tüketicileri dev bir kâr etme makinesindeki anlamsız sayılar olarak gördüğünü iddia ediyor. Hani o kendisine komik bir email gönderdiğinizde şakayla cevap veren Gabe Newell artık yokmuş, Good Guy Valve'ın o donuk gülüşünün altında soğuk ve kurumsal bir canavar varmış ve bunun da tek amacı PC oyun satışlarında tamamen tekel haline gelmekmiş. Good Guy Valve bir pazarlama hilesiydi diyor yazı.

"Steam kendini zorla kurdururken iyiydi ama EA 2011 yılında Origin'i yayınlayıp da Battlefield 3 oynamak için kurulmasının zorunlu olduğunu söylediğinde öfkeden kudurduk ve EA'i açgözlülükle suçladık" deniyor yazıda. "Valve tüm bilgilerinize sahip ve verilerinizi izliyor, ama başka firmalar bunu yapmaya kalkınca ayağa kalkıyoruz. Valve Steam'deki tüm satışlardan %30 pay alıyor ama bunu bir başkası düşününce 'açgözlü' etiketini yapıştırıyoruz" diye de devam ediyor.

Yazının ana fikrini kavramışsınızdır, hatta belki siz de aslında derinden derinden benzer şeyler düşünüyor ama söylemiyorsunuzdur. Bunlar aslında yabana atılacak iddialar değil, aralarında biraz sert ve aşırı olanlar da var, ama haklı olduğu yanlar da var. Elbette Steam yapılan satışlardan pay alacak, kaldı ki diğer dijital dağıtım platformları da aynı mantıkla çalışıyor. GoG da Steam gibi %30 pay alıyor örneğin, Humble Bundle ise %5. Tabii bir yandan bu dağıtım platformlarının dijital oyun satışlarını arttırdığını da düşünmek lazım ama parasal sorunu olmayan büyük geliştiricilerle küçük bağımsız geliştiricileri aynı kefeye koymak da pek doğru değil. Eğer Humble Bundle satışına katkıda olduğu oyunlardan cebine giren %5'ten memnunsa %30 bunun yanında çok dev bir rakam olarak duruyor, demek ki yapınca olabiliyormuş. Evet belki bu sayede başka türlü adını bile duymayacağımız bağımsız oyunlar kendilerine Steam'in ana sayfasında yer buluyor, göz önüne çıkıyor ve önemli satış rakamlarına ulaşıyorlar ama özellikle de küçük geliştiriciler açısından %30 biraz acımasız belki de.

Yazıda Steam'in ilk zamanlardaki iade politikası da eleştirilmiş. "Bir dükkândan PC oyunu aldığımızda çalışmıyorsa geri götürebiliyorduk, birisiyle konuşabiliyorduk. Steam'de böyle bir lüksümüz olmadı" denmiş. Tabii o zamanlar da "ben bu oyunu beğenmedim" diye götürüp iade alamıyorduk ama tüm satışını dijital olarak yapan ve dolayısıyla ortada fiziksel bir zararın bulunmadığı bir ortamda geri iade sistemi de biraz daha esnek olabilir hakikaten. Steam'in iade politikası mükemmel olmasa da şimdilik iyi işliyor gibi ama yanlışlıkla 2 saat oyun süresini aşan bir oyunu iade ederken deveye hendek atlatmak çok da cazip değil.

Yazıda pek katılmadığım bir nokta var yalnız; o da Valve'ın reklamını yapmak için bizleri kullandığı ve bu yüzden "ücretsiz çalışanlar" olduğumuz söylemi. Yaz ve kış indirimleri için oyuncuların hazırladığı görseller, şakalar, espriler, forum mesajları falan hep reklam deniyor ve "Good Guy sizi kullanıyor" diye uyarıyor bizi. Ama şöyle de bir şey vardır, ağızdan ağıza yapılan reklam gerçekten de en iyi reklamdır ve kimse bunu zorla yaptıramaz. Demek ki oyuncular da Steam'in yaptıklarından memnun ki indirimleri bekliyorlar, arkadaşlarına "şunu kaçırma" diye önerilerde bulunuyorlar. Ama tabii ki bu yaklaşım Steam'e olduğu kadar tüm tüketim araçlarına uygulanabilir, yani burada suçlanacak taraf Steam değil de insanların tüketim alışkanlıkları olmalı.

Yazının kalan kısmında Atölye (Workshop) yaratıcılarına satışların yalnızca %25'inin ödenmesinden, Dota 2 ödül havuzları için ortaya konan paradan Valve'ın eline %25 pay geçmesine kadar parasal anlamda haklı noktalar da mevcut. Sevdiği bir oyundaki bir karaktere kıyafet tasarlayıp bunu ufak tefek ücretlere satan gariban bir tasarımcının bu ücretin sadece %25'ini alabilmesi, %75'inin komple Valve'a kalması ve hatta söylentiler doğruysa son zamanlarda bu ücretlerin daha da azalması ve hatta tasarımcının eline hiçbir şey geçmemesi pek de savunulacak bir tarafı olmayan bir şey sonuçta. Maalesef bunlar iş dünyasının gerçekleri ve Valve da her şeyden önce bir hayır kurumu değil ticari bir işletme evet, ama yine de...



VALVE'DA ÇALIŞMAK

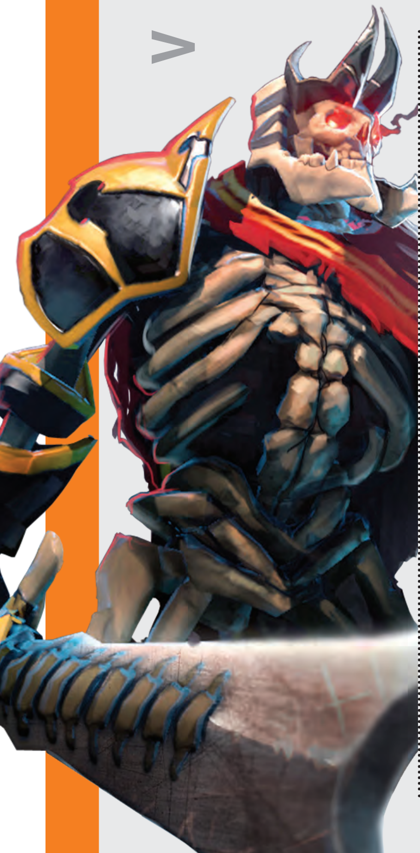
Anlaşılan son derece güzel bir şey. Bir kere Gabe Newell geleneksel hiyerarşiden nefret eden bir insan. Valve firmada çalışmaya başlayanlara bir el kitabı dağıtıyor ve o kitapta şöyle bir cümle mevcut: "Bu firmada patronunuz olmayan çok sayıda kişi vardır ve bunların başında da Gabe gelmektedir".

Valve çalışanları sabit rollere veya sorumluluklara sahip değiller çünkü Gabe bunun yapılan çalışmaları olumsuz etkilediğine inanıyor. Valve'de kimse bir diğerine ne yapması gerektiğini söylemiyor, herkes kendisinden sorumlu.

Hatta yine el kitabında Valve'ın ünlü tekerlekli masalarıyla ilgili bir sayfa da var. Orada çalışıyorsanız tek yapmanız gereken masanızı fişten çekmek ve hangi proje üzerinde çalışmak istiyorsanız oraya götürüp tekrar fişe takmak.

Gabe bir röportajında "yıllık izinleri veya hastalık izinlerini takip etmiyoruz bile" demişti. Yani ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız işe gitmeyebiliyorsunuz. Ortada müdür diye bir kavram da olmadığı için açıklama yapmak zorunda da değilsiniz. "İnsanlara verdikleri kararlara güvendiğimizi söylüyoruz, elbette zamanlarını nasıl geçireceklerine de güveneceğiz" diyor Gabe.

HALF-LIFE'IN NOTLARI ÇOĞUNLUKLA 95'İN ÜZERİNDEYDİ; YALNIZCA BASIN DEĞİL OYUNCULAR DA BU YENİ OYUNUN HASTASI OLMUŞLARDI.



merkezi gibi yeniliklerle oyuncuların vazgeçilmezi olma yolunda emin adımlarla ilerliyordu yazılım.

Steam'e altın yumurtlayan tavuk derken yalnızca yayıncıların gözünden bakmıyorum elbette, çünkü bundan asıl kârlı çıkan, tavuğun sahibi Valve oldu. O zamana kadar kutulu oyun satışlarında perakendeden yayıncılara kalan yaklaşık %50'lik oran ile kıyaslandığında Steam'den gelen %70 gayet cazipti; ama bu Valve'ın hiç etliye sütlüye karışmadan %30'luk bir gelir elde etmesi anlamına da geliyordu. Daha düşük olsa iyi olmaz mıydı? Elbette olurdu. Geliştiricilerin daha fazla para kazanması sonuç olarak biz oyunculara daha fazla ve daha kaliteli oyun olarak geri dönecek bir gelişme. En iyisi biz bu konuyu "madalyonun diğer yüzü" kutucuğunda ayrı olarak irdeleyelim.

BİR DİĞER BÜYÜK PROJE: SOURCE

Valve'ın Steam'le birlikte yürüttüğü ikinci önemli projeyse GoldSrc oyun motorunu tamamen yenilemesiydi. Firma bu motor üzerinde neredeyse 5 yıl boyunca çalışmıştı ve motor ilk kez E3 2003 fuarında oyunculara takdim edildi: Hem de bir efsane olan *Half-Life 2*'den ilk görüntüler eşliğinde.

Motorun resmi çıkışıysa *HL2* ile değil de *Counter-Strike: Source* ile oldu. Valve yeni motoruna o kadar güveniyordu ki *Half-Life* ve *Day of Defeat*'in bu motorla hazırlanmış yeniden yapımlarını da piyasaya çıkardı. Tabii bu motoru kullanan Left 4 Dead veya Garry's Mod gibi aşmış yapımlara da kavuştuk zaman içinde ama asıl bomba 2004 sonlarında çıkan *Half-Life 2* oldu ve oyun Source motorunun tüm gücünü gözler önüne serdi. Ortada inanılmaz derecede modlanabilir bir motor vardı ve bu motor Valve'ın o zamandan beri tüm oyunlarında kullanıldı.



Source'un en büyük özelliği tamamen ücretsiz olmasıydı ve isteyen herkes bu motora sahip olup bir şeyler yapmaya çalışabiliyordu. Mesela sonradan büyük başarıya imza atacak Dear Esther'in aslında Source oyun motoru için ücretsiz bir modifikasyon olarak çıktığını biliyor muydunuz? Peki size The Stanley Parable'ın aslında 2011 yılında ***Half-Life 2*** *için hazırlanmış ücretsiz bir mod olduğunu söylesem şaşırmaz mıydınız? Bu ücretsiz motor oyun geliştiricilerinin elini güçlendirmiş ve yaratıcılıklarını geniş kitlelerle paylaşmalarını sağlamıştı.*

HALF-LIFE 2 SIKINTILARI

Evet, *Half-Life 2*'yi bekleyen milyonlar vardı ve oyun nihayet yayınlandığında çok büyük olay oldu. Nihayet diyorum çünkü *Half-Life 2*'nin çıkışı oldukça sancılıydı. E3 2003'te Valve oyunun Eylül ayında piyasaya çıkacağını açıklamıştı. Eylül geldi, oyun gelmedi. Ekim ayındaysa Gabe Newell kötü haberi verdi: Bilgisayar korsanları Valve'in iç ağına sızmış ve oyunun kaynak koduna ek olarak *Half-Life 2* ve *Counter-Strike Source*'un oynanabilir erken versiyonlarını, tüm harita ve modellerini çalmışlardı. Gabe bizzat halflife2.net forumunda durumu açıkladı ve forum üyelerinden bu olaya karışanların bulunması için yardım istedi.

2004 Haziran ayında Valve, FBI'ın sızıntıyla ilgisi olduğundan şüphelenen bazı kişileri tutukladığını duyurdu. Aslında olay bundan biraz daha farklıydı. Sızıntının kaynağı Axel "Ago" Gembe ismindeki bir Alman bilgisayar korsanıydı. Gembe kaynak kodunu arakladıktan sonra Newell'la irtibat kurmuştu ve Newell da kendisini Valve'da ağ güvenliği denetçisi olarak işe almak istediğine inandırdı. Gembe buna kanarak Amerika'ya gelecek ve burada FBI tarafından tutuklanacaktı. Bu planı fark eden Alman yetkililer onu Almanya'da tutukladılar ama duruşmasına Valve'dan kimse katılmayınca ve kaynak kodu onun çaldığına dair bir delil bulunamadığı için iki yıl gözlem altında tutulmasına karar verilerek salıverildi.

Sonra bir de bunun üstüne Vivendi Universal ile telif hakkı tartışması yaşandı. Vivendi, Asya pazarındaki internet kafelere oyun dağıtımını elinde tutuyordu ve *Half-Life 2*'nin Steam aracılığıyla kendisini pas geçerek internet kafelere ulaştırılmasına karşı çıktı. Açılan davada hâkim Valve'ı haklı buldu ve yılan hikayesine dönen *Half-Life 2* mutlu sona kavuşmuş oldu. Takvimler 16 Kasım 2004'ü gösterdiğinde *Half-Life 2* resmi olarak çıkmış ve tüm dünyayı etkisi altına almıştı.

Valve'ın ilginç bir özelliği bu. Genellikle serilerde ikinci oyunlar ilk oyunun gölgesinde kalır, Valve'da ise böyle olmuyor, *Half-Life 2*'yle ödülleri sildi süpürdü mesela. Birçok dergiden tam puan aldı, aralarında oyunu "tüm zamanların en iyisi" diye tanımlayanlar bile oldu. Bunun sebebini yine hikâye diye açıklamak mümkün ve hakkında yazılan şu cümle aslında her şeyin özeti niteliğinde: "*Half-Life 2*, Hollywood ürünü şaşalı *Halo* ve *Call of Duty* gibi oyunlara Avrupa film camiasının verdiği bir cevap gibi". *Half-Life 2* FPS türünde anlatım bakımından yeni çıtayı belirlemişti.



100 milyondan fazla oyuncusu olan Dota2 her ay yaklaşık 15 milyon kişi tarafından aktif olarak oynanıyor.





VALVE, ORANGE BOX VE DOTA BOMBALARINI PATLATIYOR

2007 Ekim ayında önemli bir olay oldu. Valve ismine *The Orange Box* dediği bir şey çıkardı piyasaya. Bu paketi satın alarak tek bir oyun parasına beş oyununuz oluyordu: *Half-Life 2*, oyunun genişleme paketleri *Episode One* ve *Episode Two*, heyecanla beklenen çok oyunculu *Team Fortress 2* ve *Portal* diye bir oyun.





Turuncu kutudaki (ya da bizim ofisteki adıyla portakal kasası) her oyun övgüler alsa da en büyük payı ***Portal*** *kaptı. Oyun inanılmaz bir tasarıma ve daha önce görülmemiş tarzda bir içeriğe sahipti. 90 not ortalaması tutturan Portal çok sayıda Yılın Oyunu ödülü kazandı ve kendisinden 3 sene sonra daha bile başarılı olacak olan Portal 2 için yolu açmış oldu.*

STEAM'İ SEVMEK İÇİN 10 NEDEN

Neden sevmeyelim ki Steam'i? Ben bile Origin, Uplay gibi diğer servisleri gerektiren oyunlara soğuk yaklaşıyorum, sanki her oyun Steam üzerinden oynanabilmeli diye düşünüyorum. Gelin Steam'i sevme sebeplerini birkaç maddede özetleyelim.

1. ÇEVRİMDIŞI MOD

Steam'i kullanmak için çevrimiçi olmanıza gerek bile yok ki. Üst menüden Çevrimdışı Ol seçeneğini seçtiğiniz anda oyun kütüphanenizde kurulu ve güncel olan tüm oyunları sorunsuzca oynayabilirsiniz. Hatta isterseniz Steam'i devamlı çevrimdışı modda çalışmaya bile ayarlayabilirsiniz.

2. OTOMATİK GÜNCELLEMELER

Oyunların yamalarının peşinden koştuğumuz günleri anımsıyor musunuz? Geliştiricinin sitesinden yama indirir, hatta bazen bazı dosyalar üzerinde oynama yapmamız bile gerekirdi. Şimdiye tek yaptığımız Steam'i çalıştırmak, sıklıkla güncellenen oyunlar bile arka planda sessizce yenileniveriyorlar.

3. STEAM GREENLIGHT

Her ne kadar arada bir suistimal edilebilse de Greenlight sayfası özellikle de bağımsız geliştiriciler için bulunmaz bir nimet. Oyuncuların satın almak isteyebilecekleri oyunları oylamasını ve ilgilerini göstermelerini sağlayan bu sistem, Xbox Live Indie Games veya Nintendo eShop'un aksine bağımsız oyunları geri plana atan değil, ön plana çıkaran ve demokratik bir şans sunan bir sistem oldu.

4. ÜÇÜNCÜ PARTİ DAĞITIM DESTEĞİ

Steam dışındaki üçüncü parti dağıtım platformlarından oyun satın alıp Steam üzerinden aktifleştirebilmek son kullanıcılar için gayet de önemli bir özellik. Steam'i dilediğiniz kadar PSN ve Xbox Live ile karşılaştırabilirsiniz, konsolların satış için kendi dükkanlarını kullanıyor oluşu rekabetçi fiyatlandırmayı da imkânsız kılmış oluyor. Halbuki Steam kullanıcıları farklı platformlardan kampanyalar sayesinde Steam'dekinden bile daha düşük fiyatlarla oyun alıp kütüphanelerine ekleyebiliyor.

5. GENİŞ EKRAN MODU

Bahse girerim çoğunuz bu modu denememiştir bile. Geniş ekran modu sayesinde Steam, PC'ye has tüm pencere ve düğmelerden kurtuluyor ve aynı Xbox Live açılış ekranı gibi bir hal alıyor. Tek farkı burada herhangi bir reklam yok. Tek göreceğiniz oynayabileceğiniz ve satın alabileceğiniz oyunlar. Yaslanıyorsunuz koltuğunuza, kontrolcünüzle ekranda rahatça dolaşıyorsunuz. Klavyeye, fareye gerek bile yok. Konsol keyfini Steam'e getiriyor işte bu özellik.

6. ÇILGIN İNDİRİM DÖNEMLERİ

Sizi bilmem ama ben normal zamanlarda Steam'den çok az oyun alıyor ve sabırsızlıkla indirim dönemlerini bekliyorum. Nasıl beklemeyeyim ki? Oynamak istediğiniz ve uzun zamandır merak ettiğiniz bir oyunu dörtte bir fiyatına alabilmek gerçekten müthiş bir şey. Hele ki bir de Steam'in çoğu oyunda dolar kurunu 1,5 liraya sabitlediğini düşünürsek cebimizi de fazla acıtmıyor. Aman, kimi kandırıyorum!? Üç beş derken yine dünyanın parasını gömüyoruz yaz ve kış indirimlerine...

7. ZENGİN KÜTÜPHANE

Aslında hayalimdeki oyun kütüphanesi Steam ve GoG'un birleşmesinden oluşuyor ama düşünürseniz başka hiçbir servis Steam'in oyun zenginliğinin yanına bile yaklaşamıyor. Bu zengin kütüphanede ne kadar geri giderseniz gidin satın aldığınız oyunu sorunsuz oynayabilecek, oyunla ilgili her şeyi derli toplu biçimde bulabilecek olduğunuzu bilmek ayrı bir keyif.

8. SAĞLAM SUNUCULAR

Şimdi burada diğer servislerden bazılarını karalayacak şeyler yazmayacağım tabii ki ama siz de biliyorsunuz ki bazıları yeni çıkan oyunlarının yükünü kaldıramayabiliyor ve oyunculara saç baş yoldurabiliyorlar. Steam de ilk zamanlarında benzer sıkıntılar yaşamış olsa da kendini çok geliştirdi ve ben gerçekten çok uzun zamandır Steam sunucularında sorun olduğu için bağlanamadığımı veya altyapı olarak Steam'i tercih eden oyunlarda yavaşlama veya bağlantı sorunları yaşadığımı hatırlamıyorum.

9. İNCELEMELER

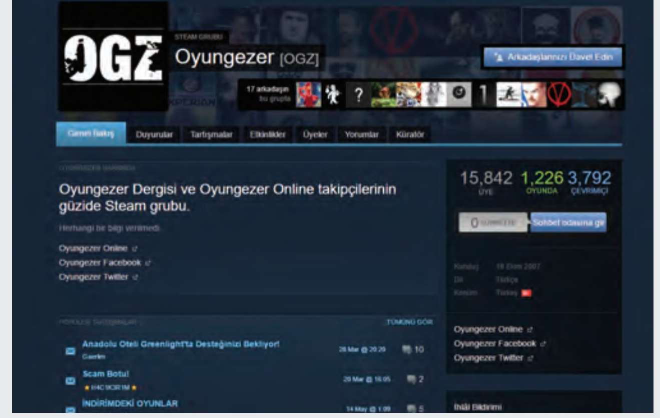
Belki bizden biraz rol çalıyorlar ama satın almayı düşündüğünüz bir oyunun hemen altında bulunan kullanıcı incelemelerine göz atıp oyunun PC performansının iyi olup olmadığı, nasıl bir oyunla karşılaşacağınız gibi konularda hızlıca, oyunun kendi açıklamalarının aksine tarafsız yorumlara ulaşmak oyuncular için büyük kolaylık, yapımcılar içinse düzgün oyunlar çıkarmaları konusunda büyük bir motivasyon.

10. DİĞERLERİ

Oyunun dosyalarını kolayca yedekleyip geri yükleyebilme, oyunlar dışında yazılım/müzik/film gibi yapımlara da yer vermesi, kullanıcının alışkanlıkları doğrultusunda ona oyunlar önermesi, yayıncıların/yapımcıların kendi forumlarından daha aktif kullanılan Topluluk Merkezi, kart toplama çılgınlığı, tek tuşla ekran görüntüsü alabilmesi, Türkçe olması... Saydıkça gidiyor...







Ne o? Yoksa siz OGZ'nin güzide Steam grubunun varlığından haberdar değil miydiniz?

Portal'ı böyle özel yapan şey neydi diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Buradan da sizin henüz *Portal* oynamadığınız sonucunu çıkarıyorum! Size bunu hiç yakıştıramadım! *Portal* kısa bir oyun olmasına rağmen son derece orijinal bir fikre sahipti; silahınızı kullanarak uzayda iki delik açıyor ve bir delikten girip diğerinden çıkabiliyordunuz. Bölüm tasarımları o kadar zekiceydi ki bulmacaları çözmek için bu delikleri nasıl kullanacağınızı çok iyi kestirmeniz gerekiyordu. Buna bir de kendine has inanılmaz bir kişiliğe sahip olan ve tüm bulmacaları çözdüğümüz taktirde pasta kazanacağımızı vaat eden GLaDOS ismindeki yapay zekâyı ve oyunun sonunda çalan "Still Alive" ismindeki müthiş şarkıyı eklediğimizde şu an bile tüylerimi diken diken eden bir oyun *Portal*. Zaten pasta da yalanmış, ona hiç değinmeyeyim. Oyun o kadar tutuldu ki peluş Arkadaşlık Küpü'nden, silahına, pastalarına kadar bir sürü de yan ürünü türedi.



Devam oyunu olan Portal 2 ilkinden daha uzun bir macera sundu ve oyuna bir de co-op modu eklendi. Bir kez daha Chell rolündeydik, GLaDOS yeniden kontroldeydi ve oyun o karanlık mizahını korurken hikâye de inanılmaz bir hal almıştı. *Portal 2*'nin hâlâ daha 95 not ortalamasına sahip olduğunu hatırlatayım. Bu oyun aynı zamanda Newell'in konsollarla azıcık da olsa barışması anlamına da gelmişti. Çünkü bundan birkaç yıl önce bir röportajında konsolları ve özellikle de PS3'ü "gerçek bir felaket" diye nitelendirmiş ve tepki almıştı Gabe. Ama işte *Portal 2*'nin PS3 versiyonuna özel olarak Steamworks desteğinin eklenmesiyle sular duruluverdi.

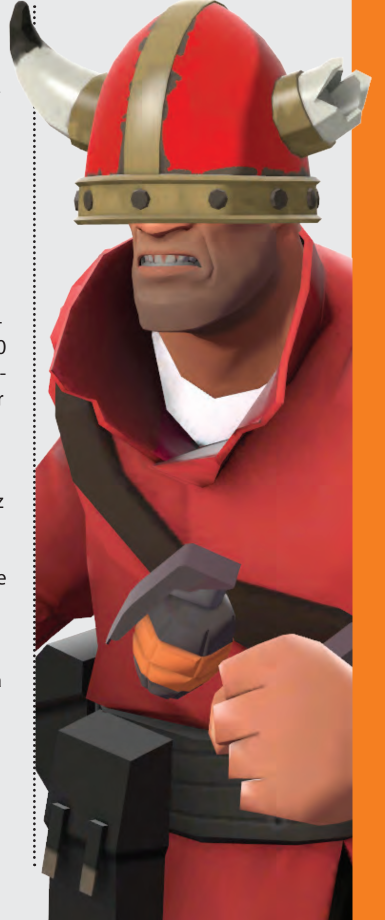
2011'e geldiğimizde Valve ilk MOBA oyununun beta versiyonunu yayınladı. Bu, Defense of the Ancients adındaki son derece popüler *Warcraft III* modunun tek başına oyun haline getirilmiş versiyonuydu. Orijinal modun ismi *DotA* olmasına rağmen bu yeni oyunun ismi *Dota* oldu, çünkü işin içinde hakları Blizzard'a ait olan *Warcraft* ismi vardı. Zaten bu yüzden Blizzard Valve'a dava açtı ama iki firma 2012 ortalarında anlaştılar ve *Dota 2* resmi olarak yayınlanmış oldu. Tüm Valve oyunlarında olduğu gibi *Dota 2* de kendine acayip sadık bir oyuncu kitlesi oluşturmayı başardı. Ve işte bundan sonra Valve kendisini tamamen Steam platformuna adadı.

YENİ BİR KONSOL GİRİŞİMİ: STEAM BOX

Steam Box, Valve'ın evlerimizi ele geçirme planının yeni halkasıydı; çünkü Gabe bilgisayarlarımızı ele geçirdiği yetmiyormuş gibi bir de salonumuza, televizyonumuza gelmek istiyordu. Birçok farklı üretici Valve'ın SteamOS işletim sistemini kullanan hazır bilgisayarlar hazırladı ve satışa sundu. Hatta bu makineleri desteklemek için bir de Steam Kontrolcüsü tasarladı. Bu da yetmedi, evinde zaten bilgisayarı olanların Steam oyunlarını "yayınlayarak" televizyonlarında veya farklı monitörlerde oynamalarını sağlayan Steam Link isminde bir de cihaz üretti.

Bunun ticari açıdan ne kadar başarılı veya ne kadar gerekli bir hamle olduğu elbette tartışılabilir. Kaynaklar bugüne kadar satılan Steam Box sayısının 500,000'in altında olduğunu söylüyor. Yani konsollara rakip olabilecek bir makine değil. Ama konsol rahatlığı arayan ve bilgisayar sahibi olmayan kullanıcıların rahatça tüm Steam kütüphanesine erişebilecekleri böyle bir ürün elbette Valve'ın vizyonunun ve kuruluşunun üzerinden 20 yıl geçmesine rağmen halen daha genişlemeye ve yayılmaya çalıştığının bir göstergesi. Steam Box'ın taşınabilir versiyonu güya bu sene içinde çıkacaktı ama Smach Z ismindeki bu cihazdan henüz yeni bir haber yok.

İşte o çok sevdiğimiz Valve'ın hikâyesi böyle. "Peki siz bu firmayı seviyorsanız neden seviyorsunuz?", "Neden Valve bu kadar övülüyor?" desem eminim ki herkesin söyleyecek bir şeyleri olacaktır. Yayınladıkları neredeyse tüm oyunların hit oluşundan, bilgisayarlarımızın vazgeçilmezi Steam'e, hatta *Half-Life 3* hakkındaki soruları homurdanarak geçiştiren tontiş Gabe Newell'a kadar pek çok faktör yatıyor sanırım bunun altında. Ne olursa olsun, Valve PC oyunculuğu için önemi tartışılmaz bir isim. Şimdiye kadar neredeyse her zaman doğru adımlar atmayı başardı ve bu huyundan yakın zamanda vazgeçeceğe de benzemiyor. Yine de serzenişsiz bir kapanış yapmaya gönlüm el vermiyor: İçinde 3 rakamı sıklıkla geçen dileklerimizin karşılığını bulduğu günleri de görmek ister bu gözler.



İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

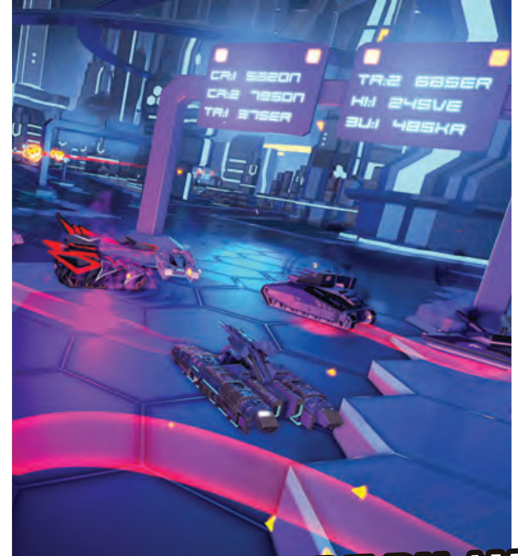
10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Age of Decadence	8	81
Anadolu Oteli	6+	-
Battle Brothers	8	80
Bayonetta	8+	90
Beat Cop	7+	72
Bulletstorm: Full Clip Edition	7	74
Dark Souls III: The Ringed City	8+	83
Drawn to Death	4	56
Dropzone	-	-
Everything	8+	79
Full Throttle Remastered	8+	80
Future Unfolding	5	67
Guardians of the Galaxy: The Telltale Series 1	6	72
Heartstone: Journey to Un'goro	3	79
Heroes of the Storm 2.0	8+	-
Leaves: The Journey & The Return	6	-
Narcosis	6	72
Outlast II	8+	77
Persona 5	9+	93
Planescape Torment - Enhanced Edition	9+	85
Playerunknown's Battlegrounds	-	-
Rick and Morty: Virtual Rick-ality	7	74
Rivals of Aether	7	-
Roots of Insanity	6	-
Starblood Arena	6	67
Syberia III	6	51
The Elder Scrolls Legends	7	80
The Sexy Brutale	8+	82
Thimbleweed Park	8+	84
Toukiden 2	6+	76
Train Mechanic Simulator 2017	5	-
Turok 2: Seeds of Evil Remastered	7	-
Vikings: Wolves of Midgard	6	66
Yooka-Laylee	6	69

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Batman Arkham VR	82
Battlezone VR	83
Cities: Skylines - Mass Transit	87
City of Chains	89
Dead Cells	84
Expeditions: Viking	55
Gravity Rush 2 - The Ark of Time: Raven's Choice	86
Injustice 2	74
Little Nightmares	54
Mr. Shifty	56
NBA Playgrounds	80
Nier: Automata - 3C3C1D119440927	86
Nioh: Dragon of the North	85
Ovivo	88
Pinstripe	57
Prey	48
Reservoir Dogs: Bloody Days	81
Slice, Dice & Rice	88
Sniper: Ghost Warrior 3	64
Strafe	73
The Franz Kafka Videogame	87
The Infectious Madness of Doctor Dekker	72
The Surge	66
Warhammer 40,000: Dawn of War III	58
What Remains of Edith Finch	71
Zero Escape: The Nonary Games	70

"Very" Tabanı

ESPOR TURNUVA ÖDÜLLERİ

Her geçen gün daha fazla oyun ve oyuncu rekabetçi arenaya adımını atarken artık üniversitelerde dahi eSpor kursları açmaya, burslar verilmeye başlandı. Şüphesiz ki geleceğin en önemli etkinliklerinden biri olacak olan eSpor'un şu anki hacminde bile düzenlenen turnuva sayısı ve verilen ödüller piyasanın büyüklüğünü gözler önüne seriyor.



OYUNLARIN TURNUVALARDA VERDİĞİ ÖDÜL MİKTARI*

- **DOTA 2:** 737 Turnuva, **Toplam dağıtılan ödül:** 99,641,136$
- **LEAGUE OF LEGENDS:** 1863 Turnuva, **Toplam dağıtılan ödül:** 41,223,397$
- **COUNTER-STRIKE: GO:** 2329 Turnuva **Toplam dağıtılan ödül:** 32,863,987$
- **STARCRAFT II:** 4281 Turnuva, **Toplam dağıtılan ödül:** 22,611,589$
- **COUNTER-STRIKE:** 2590 Turnuva, **Toplam dağıtılan ödül:** 10,771,935$

*esportearnings.com Mayıs ayı verileridir.

PREY

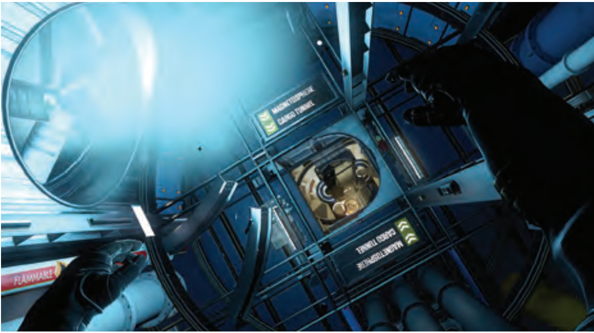
AVA GİDERKEN AVELLONE OLMAK

ONUR KAYA

one ps4 win



Neuormod Division'dan çıktığınızda"Böyle lobiye can kurban" diyip akabinde halihazırda uğruna öleninin çok olduğunu fark ediyorsunuz.





Kardan adam yerine köpükten adam yapmışlar. Erimiyor, nem yapmıyor lakin koku kısmı meçhul...

Gün geldi, yılın oyunları arasına adaylığını koyacağını aylardır bas bas bağırarak ofis-tekileri objektifliğimden şüphe etmeye davet ettiğim oyun, yani *Prey*, sonunda ekranlarımıza teşrif etti! Bekleyiş ilginç geçti gerçi. Oyun gelirken "Ne alaka yahu?" dedirten şeyleri olmuştu malum, mesela sevgili Bethesda, ne sebeple yıllar önce anne karnında aramızdan ayrılan *Prey 2*'nin güzelim konseptini çöpe atmıştı? Onu da geçtim, neden fikri mülkün geçmişini bir kalemde silip geriye sadece ismini bırakmıştı? Yerine gelecek şey daha mı iyi olacaktı hem, beğenecek miydik, eski *Prey*'i sevenlerin burun kıvırması hiç mi umurunda değildi yayıncının? Neden elde bunu yapmak için gayet geçerli sebepler varken güvenli oynamayı tercih etmemişlerdi? E3 duyurusu yapıldığında, burnumu kaç derece kıvırabileceğimin testini yapıyordum. Sonra Twitter'da, ekranıma bir tweet düştü.

Atan Chris Avellone idi. *Planescape, Fallout, KOTOR II* ve *Neverwinter Nights 2* gibi pek çok efsane oyuna imza atmış, RYO üstadıydı ve "Üzerinde çalıştığım oyunu duyurdular!" diyordu *Prey*'i kastederek.

Burnumu değil, hissiyatımı 180 derece kıvırarak esas duruşa geçtim. Heyecan basmış, bekleyiş başlamıştı.

OYUN ÇIKMADAN EN ÇOK MERAK EDİLEN ŞEYLERDEN BİRİ PC OPTİMİZASYONUNUN NASIL OLACAĞIYDI. İÇİNİZ RAHAT OLSUN, PREY PC'DE TAŞ GİBİ, AKRANI DISHONORED 2'YE HİÇ Mİ HİÇ BENZEMİYOR.

"WHAT CAN CHANGE THE NATURE OF A MAN?"

Siz de beklemeyin daha fazla, klasik takılıp, *Prey* nedir ne değildir kısaca özetleyerek gireyim ben konuya. Az yukarıda da belirttiğim gibi, Kızılderili ruhlarıyla takılmalı, kız arkadaşı uzaylılardan kurtarmalı ilk *Prey* oyunuyla en ufak bir alakası yok aynı adlı bu tatlı arkadaşımızın. Onun yerine "dallanma noktasının" üzerinden epey zaman geçmiş bir alternatif tarih senaryosunda, Talos I adlı bir uzay üssünde çok daha sinsi uzaylılarla ve ciddi bir ıssızlıkla karşı karşıyayız. Hatta, karşımızdaki en büyük düşman bu ıssızlık.

Chris Avellone'un üzerinde çalıştığı bir oyunda, en baştan eleştirisini yapmak gerekecek kısmın hikâye olduğu görüşündeyim, o yüzden o noktaya değinmek istiyorum ama işin içine oyunun yapısını katmak gerekecek çünkü *Prey* her anlamda çok bütünleşik tasarlanmış ve o yüzden kritiğini





NEUROMOD

Oyundaki becerileri edinmemizi sağlayan bu arkadaşlar gözden giren bir iğne yardımıyla beynin ışığa hassas nöronlarına bir serum enjekte ediyor ve kullanıcının vücudunda istenen değişikliklerin oluşmasını sağlıyor. İstenen değişikliklerden kasıt pek çok farklı şey olabiliyor; piyano çalma becerisi edinmekten, kondisyon kazanmaya ve hatta yaşam süresi uzatmaya kadar gidiyorlar. Neuromod'lar uzaylı dostlarımızın vücutlarından edindiğimiz Exotic materyal ile üretilebiliyor sadece. Beynin öğrenme mekanizmasını kullandıkları için de bir dezavantajla geliyorlar; onları vücuttan çıkarttığınız vakit, ilk taktığınız andan itibaren edindiğiniz tüm anılar siliniyor. Talos I'da bolca bulunma sebepleri direkt orada üretilmeleri, yoksa Dünya üzerinde gayet lüks ve pahalı konumdalar.







Phantom dediğimiz bu arkadaşları tabanca paklamıyor, pompalı tüfek lazım.



Oyundaki en güzel görünümlü mekânlardan biri Arboretum. Bir Arcadia değil gerçi.



yapması da zor bir oyun. Chris Avellone, muhtemelen bildiğiniz üzere yıllardır bir şablona oturan "old school" RYO kafasında hikâye anlatmanın üstadı olmuş bir adam. Herhalde bu mantalitede iş yapmaya doyduğu için de biricik bebeği Obsidian'dan ayrılıp, yüksek bütçeli oyunların piyasasına girdi kendisi. *Prey*'in hikâyesi bu sebepten ötürü Avellone'un doksanlardan bu yana yapmakta uzmanlaştığı pek çok şeyi özümseyebilmiş bir yapım. Bunların en önemlisi de organik bir hikâye örgüsü. Oyun boyunca yaptığımız pek çok seçim var ve bunların bir kısmını yapmak zorunda değiliz bile. Tıpkı Avellone'un şimdiye kadar ortaya çıkardığı diğer güzel hikâyelerde olduğu gibi, burada da karakterimizin doğasını belirlemeye oynuyoruz oyunu. Oyunun başında her şeyden daha önemli tek bir görev ediniyoruz ve o noktaya ulaşana kadar yaptığımız her şey, oyuna bir nevi temiz bir sayfa açarak başlayan Morgan Yu karakterini sıfırdan şekillendirmemizi sağlıyor. Aynı kafayı, buradakinin aksine mekanik bir şekilde *Dishonored* serisinde uygulamış olan Arkane ekibi, bu noktada Avellone'un tecrübesinden gayet verimli faydalanmış gözüküyor. Uzaylı güçlerini açıp açmadığınız bile mini minnacık bir etki ediyor, tüm oyun oyuncusunu kimlik oluşturmaya itiyor ve buna uygun bir sonla ödüllendiriyor.

Mesela bu etkiyi arttıran bir faktör olarak, oyunda kontrolün elinizden alındığı ara sahnelerin sayısı SIFIR. Yani, direkt olarak anlık bir kararla hareket etmeniz gereken noktalar az da olsa olabiliyor ve bu da orada olma hissini ve karar mekanizmasını güçlendiriyor. Bir diğer nokta da, görevlerin gözünüze sokulmuyor oluşu. Bazen ses kayıtlarıyla, bazen de bilgisayarlardan okuduğunuz elektronik postalarla başlıyor yan görevler. Bu da oyunu sindirerek oynamak için etrafa doğru dürüst bakmanız gerektiği anlamına geliyor. Tabii ses kayıtlarını başlatıp hiç kulak vermezseniz, veya size görev veren maillere hiç bakmazsanız görev menüsü sizi bilgilendirmekte yetersiz kalabiliyor, hikâyeyi tam anlamıyla özümseme fırsatını kaçırıyorsunuz. Kayıtları tekrar dinleyebiliyorsunuz, mailler de günlüğünüze kaydediliyor elbette ama neyin nereden geldiği illa ki karışacak bir yerden sonra. O yüzden bulduğunuz kayıtları dikkatle dinlememeniz halinde, ne yapacağınızdan habersiz görev ekranına bön bön bakabilirsiniz.

NAZIM MI, NESİR Mİ?

Gelelim yazım kalitesine. Bu konuda söyleyeceğim tek bir şey var; oyunun hikâyesi iyi arkadaşlar. Girişi gerçekten son dönemde gördüğüm en iyi girişlerden. Sonu ise biraz "devamı gelecek" tadında olmasına rağmen doyurucu. Lakin yukarıda saydığım sebeplerden ötürü, bu hikâyenin oyuncuya sunuluşu akranı oyunlara kıyasla hafif. Mesela *BioShock*, teatralliği ile oyuncusunun dikkatini yakalar, *Dishonored* bölüm tasarımları ve dünyasının göz kamaştırıcılığı ile insanı içine çeker ya? İşte *Prey*'de bu yok. Bu da aslında bilinçli bir tasarım tercihi, çünkü yukarıda bahsettiğim organik oyun yapısı, tüm oyunun yükleme süreleri haricinde asla bölünmeyen tek bir sekans halinde tasarlanmış olmasından alıyor gücünü. Üstüne bir de ana karakterimizin asla "bizzat" konuşmuyor olduğu gerçeğini ekleyince (neden bahsettiğimi oyunu oynarken anlayacaksınız) oyundaki Morgan Yu değil, "You" oluyor gerçekten.

Objektif olarak baktığımızda, yazım kalitesi iyi ancak anlatım tarzını beğenip beğenmeyeceğiniz tamamen bu konudaki kişisel tercihinize bağlı olacak. Çünkü oyunun başıyla sonu arasında odak ağırlıklı olarak Talos I'a ve büyük çoğunluğu artık yaşamayan sakinlerine kayıyor ve bunu sevip sevmeyeceğiniz size kalmış. O kadar ki, uzay üssündeki tüm çalışanların yerlerini Security Station yardımıyla tek tek bulup başlarına ne geldiğini öğrenebiliyorsunuz.

"ÇEVRECİ OLMAK İÇİN UZAYA GİTMEK LAZIMMIŞ MEĞER..."

Oynanışın etine butuna bakalım bir de. Peşin peşin söyleyeyim; Prey, son yıllarda bu tarz bir oyunda gördü-

ğüm en simplistik ve kullanması keyifli crafting sistemini barındırıyor bünyesinde. Öyle ki, oyun hikâyesinden çok eşya topla - geri dönüşüm yap - farklı eşyalar üret döngüsüyle kitliyor insanı ekranın başına. Bu döngü gerçekten çok ama çok başarılı kurulmuş, arayüz ise çok rahat. Topladığımız eşyaları geri dönüşümden geçirdiğimizde dört çeşit materyal elde ediyoruz; Exotic, Organic, Synthetic ve Mineral. Bunları üç boyutlu yazıcımız olan Fabricator'a götürüp mermi, silah, ilk yardım kiti ve Neuromod üretebiliyoruz. Exotic isimli materyal ağırlıklı olarak Neuromod üretimi için bize lazım oluyor, lakin üretmek için Synthetic ve Mineral de kullanmamız gerektiğinden ve oyunda materyal farm'lamak gibi bir şey yapamadığımızdan, ya asla yeterli gelmeyen mermilerimizden, ya da alacak yeni becerilerden feragat etmek durumunda kalabiliyoruz.

İşin aksiyonuna gelirsek göreceğiz ki oyundaki silah sayısı epey sınırlı. Bildiğimiz anlamda yalnızca iki ateşli silah var; biri pompalı tüfek, öbürü de susturuculu tabanca. En temel işlevleri bu ikisi görüyor ve oyunun tasarımı ikisini de kullanmanızı talep ediyor sizden mutlaka. Az ve öz takılmışlar, sonradan bulduğumuz Q-Beam ve Distrupter silahlarının yanında en başta bulduğumuz İngiliz anahtarının da sınırlı cephane yüzünden hep kendini kullandırtması, oyundaki "hepsinin yeri ayrı" hissiyatını güçlendiriyor ama tazelik de eksik kalıyor biraz. Etraftaki nesneleri içine çekip materyale çeviren, aynı zamanda yaratıkların canını epey yakan Recycler Charge bombaları pek güzel düşünülmüş mesela. Hiçbiri bir GLOO Gun değil gerçi. Havayla temas ettiğinde



KENDİ KİMLİĞİNİ OLUŞTURMA ÇABASINDAN ÖNCE ESKİ KLASİKLERİN İYİ YÖNLERİNİ BİR ARAYA TOPLAYIP SAĞLAM BİR DENEYİM OLUŞTURMAYI TERCİH EDİYOR PREY.

donan bir tutkal püskürten bu arkadaş gerçekten aşırı işlevli, düşmanları yavaşlatmak ya da komple durdurmak, üzerine zıplayabileceğiniz platformlar oluşturmak, borularda sızıntı yapan delikleri tıkamak gibi birçok işe yarıyor. Düşmanlar üzerinde kullandığınızda kendilerine verdiğiniz hasar da artıyor üstelik. Şu haliyle oyunun alametifarikası olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Güçlerse, özellikle *Dishonored*'ı düşününce, ancak olmaları gerektiği kadar iyi olabiliyorlar. Telepati, alan etkili saldırılar vesaire gibi gayet "adı üstünde" güçler var oyunda. Oynanışı renklendirmeyi başarıyorlar ama çok taze ya da çok yaratıcı olduklarını söyleyemem. Oyundaki en ilginç güç olan "eşya kılığına girme" özelliğiyse zamanla pek bir kullanışsız hale geliyor. Düşmanlar pek kanmıyor Mimic özelliğine, vuruyorlar ağzınıza ağzınıza. O yüzden işin esprisi çabuk sönüyor biraz.

DÜŞMAN DEDİĞİN ASFALT GİBİ OLACAK, SİYAH VE YAPIŞ YAPIŞ...

Silahlarla güçlerden bahsettik madem, biraz da düşmanlardan ve zorluktan bahsedelim; baştan söyleyeyim, *Prey* ortalamanın üzerinde zorluğa sahip bir oyun. Düşmanlar azlar ama özler. Özellikle üst zorluk seviyelerinde kimi düşmanlar ciddi bir mücadele sunuyor. O yüzden özellikle başlarda, tek bir Phantom bile ciddi bir tehdit oluşturabiliyor size. Bu oyunun genel ıssızlığıyla örtüşen de bir şey ve açıkçası gözümde bir artı. Lakin yukarıda anlattığım gibi, oyunda edinebileceğiniz malzeme ve dolayısıyla mermiler sınırlı. Başta çok mermi harcarsanız, daha güçlü düşmanların



Burası, Rusların Typhon organizmaları ile ilk karşılaştıkları yer: Talos I uydusunun etrafına inşa ediliği Vorona-1 .

İPUÇLARI

■ Oyunda acil almak gereken geliştirmeleri açtıktan sonra puanları biriktirip, belli bir özelliği gerektirecek zorluklarla karşılaştığınızda özellik alımı yapmak daha mantıklı. Uzaylı güçleri zaten ilk başta menüde gözükmüyor bile, sonradan açılıyorlar. Eğer alacaksanız bunlara puan ayırmayı unutmayın.

■ Sağı solu olabildiğince keşfetmek için edinmeniz gereken en birincil yetenek Hacking. Tüm seviyeleri faydalı ve gerekli, çünkü uzaylı güçleriyle kimi kapıları hack becerisi kullanmadan geçebilseniz bile, tuşları çalışmayan, dolayısıyla sadece hackleyerek açabileceğiniz kasalar olacak, o yüzden çabucak tüm seviyeleri almaya çalışın.

■ Physician becerisinin ilk seviyesini direkt alın, ikincisini de sağlık barınızın sınırı yükselttiğinizde alırsınız. Arada bir de Necropsy çakın ki öldürdüğünüz düşmanlardaki materyaller boşa gitmesin.

■ Leverage becerisi etrafı keşfetmek için çok gerekli değil, kas gücüyle kaldırarak yoldan çekebileceğiniz pek çok şeyi Recycle Charge ile de ortadan kaldırabiliyorsunuz.

■ Repair becerisinin üçüncü seviyesi sadece tek bir yan görevde zaruri ama o görev de özellikle yapmak gereken bir şey değil açıkçası, o yüzden ikinci seviyeyi alıp üçüncüyü boş verin derim. Lakin Dismantle, etraftaki taretleri kullanmak istemeniz durumunda yedek parça sıkıntısı çekmemeniz için gerekli.

■ Suit Modification becerisinin üçüncü seviyesi de gereksiz, Recycler yerlerini aklınızda tutarsanız ikinci seviye envanter geliştirmesi yetiyor da artıyor bile. Zırhınıza takacağınız eklentiler vizörünüze takacaklarınız kadar kullanışlı değil, o yüzden daha fazla slota aslında pek de ihtiyacınız yok.

■ Oyundaki en önemli şeylerden biri Crafting sistemini verimli kullanmak olduğu için Materials Expert becerisini olabildiğince erken alın. Ardından elinizde silah geliştirme kitleri biriktikçe Gunsmith ve Lab Tech becerilerini yükseltin.

■ Stealth ve Mobility geliştirmeleri, özellikle düşmanları es geçerek oynayacaksanız faydalı. Daha yükseğe zıplamak ve bunu yaparken ses çıkarmamak bu tarz oynamak istemeniz durumunda elbette işinize gelecektir ama etrafı rahatça keşfe çıkamayabilirsiniz.

■ Oyundaki otomatik taretler yanlarına yaklaştığınızda genetiğinizi kontrol edip uzaylı olup olmadığınıza bakıyorlar. Eğer çok fazla uzaylı gücü açarsanız gördükleri yerde size saldırmaya başlayacaklar. Ha onları hâlâ hackleyip kendi tarafınıza çekebilirsiniz, o ayrı.

■ Mimic'lerin yerini saptayabilmenizi sağlayan Psychoscope geliştirmesini kullanmayın gözünüzü seveyim. Oyunun etkisi azalıyor yoksa. "ANAM MASA LAMBASI YARATIĞMIŞ!!" nidalarıyla oynayın oyunu, daha güzel.

■ Normal yiyecekler, ufak bir miktar sağlık kazandırmanın yanında sizi yavaş yavaş iyileştirmeye de devam ediyorlar. Çatışma anında ilk yardım kitlerini, savaş sonrası yara sararken de yiyecek & içecekleri kullanın ki maksimum verim alabilin.

■ Etrafta üzerine eşya bırakabileceğiniz pek çok ceset, kutu vesaire var ve bunların içindekiler hiç sıfırlanmıyor. Bu durumu avantajınıza kullanın.

■ Zırhınızın kondisyonu ne kadar hasar aldığınızı etkiliyor. Zırh tamir kitlerini kullanmayı ihmal etmeyin ki "Niye bu kadar çok hasar alıyorum?" demeyin.

CEPHANE VE MALZEME SINIRLI, O YÜZDEN ELİNİZDEKİNİ VERİMLİ KULLANIN. BİR DÜŞMAN ÜZERİNDE GEREKENDEN FAZLA MERMİ HARCARSANIZ SON KAYDINIZI YÜKLEMEK BİLE İSTEYEBİLİRSİNİZ HATTA.



Mimic denen bu şirin arkadaşlarımız, Headcrab olmaktan öteye kılık değiştirme becerileriyle gidiyorlar. Siz de haklarından sağda solda bulduğunuz kahve kupalarına köpük sıkarak geliyorsunuz.



Telepath oyundaki en saç baş yolduran iki düşmandan biri. Öbürü de Technopath.



Ölüsüyle dirisiyle cidden ürpertici uzay istasyonunun dışı. İticileri çalışmış tam gaz giderken tırsmamak elde değil.



geldiği sonlarda ciddi ciddi cephanesiz kalabiliyorsunuz. Bu, yaratık güçlerini almadan oynamak isteyenleri biraz mağdur eden bir durum ve bence ufağından da bir eksi.

Dishonored serisi düşman çeşitliliği konusunda hep zayıf kalmıştır gözümde, o yüzden *Prey*'in de bu konuda falso verebileceği ihtimalini göz önünde bulunduruyordum. Neyse ki *Prey*'de düşman çeşitliliği "yeterince" iyi. Oyunun gerilim faktörünü sunan Mimic'ler, kendi kendilerine sayıklayan Phantom'lar, mekanik şeyleri kontrol eden Technopath'lar, insanları emri altına alan Telepath'lar gayet yerinde tasarlanmış, görsellikleri ortalama olsa da kendi güçleri & zayıflıkları olan düşmanlar. Ancak karşıdakilerin uzaylı olmasını ve oyunun oyuncuyu hiçbir şekilde gizliliğe bağlamamasını fırsat bilip araya bir iki boss dövüşü sıkıştırmalarını beklerdim. Oyun özellikle başlarda insanı başına kilitlemekte aşırı başarılı ama sonlara doğru, hele de benim gibi uzata uzata oynayan biriyseniz, etkisi biraz tavsamaya başlıyor. İyi tasarlanmış birkaç boss dövüşü bu durumun önüne rahatlıkla geçerdi açıkçası, kaçırılan bir fırsat olmuş. Bu duruma çatışma mekaniklerinin biraz tutuk olduğu gerçeğini de eklediğinizde, oyunun sona ulaşmadan kredisini tüketmeye başlayacağı gerçeği çarpıyor gözünüze. Oyun da uzun hani, ağırkanlıysanız rahatlıkla 30 saatin ötesine uzatabiliyorsunuz Talos I ziyaretinizi.

Prey'i insanlara tanımlarken kullanmayı en uygun bulduğum kelime "simplistik" oldu. Oyun sadeliğini çok başarılı kullanıyor lakin bu sadelik fazlaya kaçıyor. Ön incelemelerde, oyunun tasarım elementlerinden çok umutlu olduğumdan çokça bahsetmiştim. İlginç bir şekilde oyunun "Neo Deco" tasarımı beklentilerimin bir tık altında kaldı. Evet, karşımızda bilim odaklı bir uzay istasyonu var ve paçasından sanat akıtmasını beklememiz gerek. Lakin *Prey* muhteşem atmosferine rağmen yer yer fazla sıradanlaşıyor görselliğinde. Görselliğin gereğinden fazla sadeleşebilmesinin yanında, oyunun uzayda geçiyor olmasını da yeteri kadar iyi kullanabildiği fikrinde değilim ben. Yerçekimsiz bölümler az. Yerçekiminin yokluğu hareket ediş tarzınızı değiştirmek dışında bir oynanış elementine çevrilmemiş. Ekstradan yükleme çekmemek için belli bölgelere istasyon dışından girmek dışında uzay faktörünün kullanılmamış olması beni biraz üzdü. Boşlukla ilerleyiş mekanizmamız, uzaydan feci tırsan benim gibileri etkileyecek kadar başarılı bir tokluğa sahip yalnız, oradan da bir artı puan gelsin. Günümüzün bir başka oyun müziği dehası olan Mick Gordon'ın elinden müzikler de harika.

Yükleme demişken gelelim oyunun en büyük eksisine; bir alandan diğerine geçerken çok bekliyoruz arkadaşlar. Oyun, içinde bulunduğunuz hiçbir mekânı erişime kapamıyor ki farklı özellikler açtığınızda onları kullanarak girebileceğiniz yerlere geri dönün; sizi buna teşvik de ediyor zaten. Lakin yükleme süreleri akla gelince "Bir kasayı da açmayıvereyim ne olacak?" tembelliğine hapsoluyorsunuz ya da daha beteri benim gibi tahammülsüzseniz yükleme başında deliriyorsunuz. Tamamen keşfe odaklı tasarlanmış bir oyunda hoş değil bu durum.

Prey klasikleşmiş pek çok oyundan parçalar alıp, bunları kendi istediği şekilde birleştiren bir oyun olmuş. Kanımca iki ihtimal var; ya oyunu öylece oynayıp geçeceksiniz ya da ona âşık olacaksınız. Hâlihazırda daha önce gördüğümüz çok fazla mekanik kullanmasına rağmen kesinlikle kendi kimliğini öne çıkarabiliyor çünkü. İnceleme boyunca kılı kırk yardım belki biraz ama sebep çok daha iyi bir yapım beklememdi. Oyunu yine de büyük bir keyifle oynadım ve sizin de beğeneceğinizi düşünüyorum. Bir de yılın oyunu olmaya adaylığını koyabilseydi iyiydi...



- Oyunun sunduğu serbest yapı muazzam
- Başı da sonu da gayet doyurucu
- Keşif ve crafting döngüsü çok başarılı kurulmuş
- Her köşede bir hikâye gizli



- Zaman zaman tasarım fazla tekdüze ve sade bir hal alıyor
- İyi yaptığı her noktada ufak eksikleri var

8

SON KARAR

Oyuncusunu etkiliyor, yapısında barındırdığı serbestlik için bile oynayıp görmeye değer.

TÜR: FPS **YAPIM:** Arkane Studios **DAĞITIM:** Bethesda / Aral **KUTULU FİYATI:** 250 TL (PC), 300 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 198 TL (Playstore), 219 TL (Steam), 209 TL (PSN), 260 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-prey

○ **TÜR:** Platform / Macera ○ **YAPIM:** Tarsier Studios ○ **DAĞITIM:** Bandai Namco / Aral ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 36 TL (Playstore), 60 TL (PSN), 49 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-little


Yakalasalar beni bile yiyecekler, açlara da bak hele.



LITTLE NIGHTMARES



Sarı yağmurluklu kız deyip geçmemek lazım

ESER GÜVEN

Küçükken kâbus görmeyi severdim. Bakmayın öyle tuhaf tuhaf, hâlâ daha severim ama küçükken nedense kabustur, karabasandır hep acayip ilgimi çekerdi. Uyurken tuhaf canavarlarla boğuşur, uyandığımda kendimi bazen balkon kapısının önünde, bazen yatağın dibine yatar halde bulurdum. Ama daha önce hiç kendimi bir gemide görmedim. O yüzden Six'e imreniyorum.

Six de mi kim? *Little Nightmares*'in başrol oyuncusu, sapsarı bir yağmurluğu olan aç mı aç ufak bir kız. Kendisini The Maw ismindeki bir yerde, bir kâbusun içinde bulmuş ve biz de ona kaçmasında yardımcı olmaya çalışıyoruz. Elbette aslında hiçbir şey düşündüğümüz gibi değil, The Maw'ın ne olduğunu ancak oyunu bitirdiğimizde anlıyoruz ve bu süreç içerisinde de Six'in evrimine tanık oluyoruz.

SIX'İN KÂBUSU MU?

Little Nightmares için 2,5 boyutlu bir oyun desem yanlış olmaz. Aynı *Limbo* ve *Inside*'da olduğu gibi temel olarak sağa veya sola ilerliyoruz ama bazı kısımlarda içeriye ve dışarıya doğru gitmemiz de mümkün. Ama oyun genel olarak özetlersek içinde gerilim düzeyi yüksek bir saklambaç oyununun döndüğü bir platform ve bulmaca kırması diyebiliriz. Yani aslında *Inside* ile tamamen aynı kategoride yer alıyor ve onu sevdiyseniz *Little Nightmares* de sizi son derece tatmin edecektir.

Oyun The Maw içindeki dört farklı kısımda geçiyor ve tüm bu kısımlarda farklı ve etkileyici boss'larla karşılaşıyoruz. Kör olduğu için kulaklarına ve koklama duyusuna güvenen Hademe ve misafirleri doyurmak için sabah akşam yemekle uğraşan ve bolca da çocuk pişiren İkiz Aşçılar gibi oldukça rahatsız tipler bunlar. Six düşmanlarına saldırma yeteneğine sahip değil, o ufacık bir kız. Dolayısıyla sürekli saklambaç oynamanız ve bu düşmanların yapılarına uygun çözümler üretmeniz gerekiyor. Çoğu zaman yapmanız gereken kilitli kapılar için anahtar bulmak, fark edilmeden nasıl asansöre binebileceğinizi keşfetmek, düğmelere konserve atmak gibi basit şeyler. Ama işte önemli olan sunum çünkü *Little Nightmares* gerçekten kendine has, rahatsız edici bir atmosfere sahip.

ÇOK KORKMAYI BEKLEMEYİN

Şunu açıkça söyleyeyim, rahatsız edici demek korkutucu demek değil. Ama oyunda tekinsiz bir hava olduğu doğru ve bu kendini düşmanların tasarımlarından odalardaki detaylara (mesela sosis makinesinin etrafındaki kanlardan o makineye çocukların atıldığını fark etmek gibi) kadar her alanda gösteriyor. Kısacık bir oyun *Little Nightmares*, 2-3 saat içinde bitiriyorsunuz ama o tekinsiz hava peşinizi bırakmıyor. Bu da önemli bir başarı.

Oyunun platform kısmı çok başarılı değil bence, bazı yerlerde açıdan kaynaklanan sorunlarla karşılaştım. Bir de koşmak, zıplamak, tutunmak ve tırmanmak için iki üç düğmeye birden basmak zorunda olmak bir süre sonra yorucu olmaya başlayabiliyor. Ayrıca oyunun checkpoint sistemi de arada bir afallayabiliyor ve sizi olması gerekenden daha geride başlatıyor. Ama tabii bunlar bence kadı kızında bile bulunabilecek kusurlar, bu harika deneyimi gölgeleyecek güçte değiller yani. Oyunu bitirince de aynı *Inside*'da olduğu gibi "N'oldu ki şimdi?" diye düşünecek ve kafanızda bin türlü teori döndürmeye başlayacaksınız. Bu kötü bir şey değil, aksine oyunun gizemini güçlendiriyor. Üzerine konuşulabilecek, teoriler üretilebilecek güzellikte bir oyun olmuş *Little Nightmares*.

RAHATSIZ EDİCİ DEMEK KORKUNÇ DEMEK DEĞİL AMA SÜREKLİ DİKEN ÜZERİNDE OLACAKSINIZ.



- İnanılmaz bir atmosferi var
- Görsel zenginlik ve çevresel hikâye anlatımı had safhada
- Müzikler atmosfere büyük katkı sağlamış
- Karakter tasarımları olağanüstü



- Platform kısımlarında kontroller pek rahat değil
- Sanki Leydi kısmı biraz aceleye gelmiş gibi, çok kısa sürdü
- Checkpoint sistemi biraz daha iyi olabilirdi

8+

SON KARAR

Gerçekten bambaşka bir deneyim sunuyor ama keşke daha uzun sürseydi be.



○ **TÜR:** RYO ○ **YAPIM:** Logic Artists ○ **DAĞITIM:** Logic Artists ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-viking

EXPEDITIONS VIKING

Yıl olmuş 2017, hâlâ istediğim gibi bir sakalım yok

BUĞRA ÖZKAN

Ah ah... Gün geçmiyor ki elime yine sıra tabanlı bir oyun tutturulmuyor olsun. Oyungezer'in Viking ve Cücelerden sorumlu bakanı ben olduğum için olsa gerek sanırım *(seni uzun sakallı fraksiyonlardan soğutmak ve yüce elf ırkına dâhil etmek gibi bir planım var, elflere de tank sınıfı lazım neticede -Ö).*

Expeditions: Viking, *Expeditions: Conquistador*'u geliştiren ekibin ikinci sıra tabanlı RYO'su. Çok da iyi bir yönetici olamayan babanızın ölmesiyle birlikte, yasal varis olarak klanınızın yönetimi size kalıyor ve amacınız, ihanet dolu düşüncelerle çevrili bir ortamda klanınızı korumak ve büyütmek. Temelde babanızın yapamadığını yapmak.

RYO 101

Ben, bir RYO oynayacaksam ve o oyundan hoşlanacaksam, hikâye yazımına verilen öneme, yazılan bu hikâyenin içindeki seçeneklerimin derinliğine ve bu seçenekleri verecek olan karakterimin özelleştirilebilirlik derecesine bakarım. Belirtmeliyim ki bu üç alanın ikisinde *Expeditions: Viking* beni tatmin etti. Tatmin etti derken, hayran kaldığımı söyleyemem. Diyalog çeşitliliği fazla olmasına rağmen derinlik kısmında sıkıntılar var. Diyalogların bir kısmı öylesine ve sadece ekstradan bir okuma materyali olsun diye yazılmış boş cümleler. Oyunda bir lore'la ilgili anlayabildiğiniz ve düzgün yazılan tek kısım ana hikâyeyle ilgili olan kısımlar.

Tercihler meselesi? Açık konuşayım, ortalama. Karar vermeniz gereken belli başlı tercihleriniz var ancak bunların sizi uzun uzadıya düşündürecek olanları sayıca çok az. Benim şu ana kadar üzerine en uzun düşündüğüm konu, klanımın denize açılmak ya da açılmamak konusundaki seçenekleri oldu. Onun dışında gayet sıradan ilerliyor bu mesele. Her birinin belli başlı sonuçları var ancak bu sonuçların çoğu ancak savaş alanında görülebiliyor.

Kişiselleştirme? Yok. RYO etiketli bir oyun için, ben buna yok derim ancak. 2017 yılındayız, yapmayın artık şunu. Tüm oyunda kullanılan onlarca materyali modellerken, 3-5 sakal ya da saç modeliyle sınırlı kalmak bana sadece özensizliği gösterir, zaman eksikliğini değil. Bu tür şeyleri modellemek ve oyuna dâhil etmek uzun zaman almaz. Bırakın "role playing" yapacağım karakteri özgürce düzenleyebileyim.

SIRF ÖZENSİZLİK DEĞİL TABİİ

Güzel şeyler de var elbet. Sıra tabanlı savaş sistemini sevmeyen biri olarak, *Expeditions: Viking* beni bile başından ayırmadı uzun süre. Sıra tabanlı sistemin klasik unsurları dışında ufak tefek ayrıntılar görmek hoşuma gidiyor. Karlı zeminde kayıp düşen askerler, ayakların bir yerlere takılması ve benzeri ufak ayrıntılar sizin lehinize veya aleyhinize sonuçlar doğurabiliyor. Bu "beklenmedik" ve şansa bağlı olaylar bir nebze heyecan katmaya yetiyor. *XCOM* serisinde de gördüğümüz korunak sistemi burada da var ancak şu şifacıları bi' nerf'leyin, bir şey yapın. 100 sağlığı bulunan adama 50 sağlık basılabilir mi? **Böyle bir şey olabilir mi ya?** *(Ömer burayı kalın yazın pls :D Hatta, yanına noktalama gibi ufak bir Kemal Kılıçdaroğlu kafası koyabilsek çok şeker olurdu. Güzel adam o, dava mava açmaz bence) (bu parantez böyle güzel bence ^_^ - Ö)*

Bu oyunda hoşuma giden unsurlardan biri de stratejik unsurlar. Haritanın bir ucundan bir diğer ucuna gidemezsiniz. Dinlenmeli, kamp yapmalı ve yiyecek stoklarınızla birlikte, savaşta yaralanan bireyleri tedavi edebilmek için gereken "ilaç" stoğunuza da dikkat etmelisiniz. Kamplarda kimlerin nöbet tutacağını, kimlerin yiyecek ve şifalı ot aramaya çıkacağını ya da kimlerin yaralıları iyileştireceğini belirlemeniz gerek. Yanınızda bulunan insanların ruh hallerine ve yorgunluk düzeylerine bakarak bunlara karar vermek durumunda olmanız kattığı derinlik açısından beni hoşnut bıraktı.

Expeditions: Viking, devrim yaratan bir oyun değil. Vasatın biraz üstü sayılabilecek hikâye anlatımıyla, RYO standartlarını "iyi" düzeyde karşılayamıyor olsa da yönetim kısmında getirdiği stratejik unsurlar size gerçekten klanınızda veya işlerin yolunda gitmesinin sizin sorumluluğunuzda olduğu hissini fazlaca yaşatıyor.





Kişiselleştirme seçenekleri söz konusu yeteneklere gelince gayet serpilip gelişmiş.

VİKİNGİN YAŞAM REHBERİ 1

Savaşlardan elde ettiğiniz ganimetle köyünüzü büyütmeyi ya da savaşçılarınızı donatmayı unutmayın. Saldırıya uğradığınızda ya da ileri düzey görevlere gittiğinizde yardımcınız olacak.



VİKİNGİN YAŞAM REHBERİ 2

Zaman sınırı olan görevlerin varlığı ekstra bir stres olsa da bu görevlerin yanına verilen ekstra zaruri görevler sizi zamanınızı dikkatli kullanmaya itiyor. Özellikle bu tür zamanlarda askerlerin yorgunluk seviyelerine dikkat edin yoksa kazanabileceğiniz savaşı kaybediyorsunuz.



- Ayrıntılı yönetim (yorgunluk, yaralanma, yiyecek vb.)
- Yetenek ağacı devasa
- Savaş sırasında rastgele gerçekleşen olaylar
- Grafikler



- Diyaloglar yeterince derin değil
- Müzikler vasat

6+

SON KARAR

Çoğu konuda ortalama bir RYO ama güzel ayrıntılarıyla klan yöneticiliği hissini de iyi veriyor.

TÜR: Aksiyon · YAPIM: Team Shifty · DAĞITIM: tinyBuild · KUTULU FİYATI: - · DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam), 15 Dolar (Nintendo e-shop) · YAŞ SINIRI: 12+ · DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-116-shifty



MR. SHIFTY

Sinirden klavye başında ağlamak isteyenlere

NURETTİN TAN

Yaş otuz altı oldu, on sekiz yaşımdan beri o dergi senin bu dergi benim yazar dururum. Ömer'e "*Mr. Shifty* kaç sayfa olacak?" diye sorduğumda aldığım cevap "1" olunca içimden "Olm ne anlatıcam ben bu oyun hakkında bir sayfa?" diye düşündüm ama Ömer'e çaktırmadım tabii. Eğer *Mr. Shifty* hakkında bir sayfa karalayabilirsem "Achievement Unlock" olacak, orası garanti (dikkatinizden kaçmamıştır halen lafı dolandırıyorum, kaldı 3000 karakter).

Ucundan *Hotline Miami* oynamış biri olarak *Mr. Shifty*'i en çok ona benzetiyorum. Ama bu seferki karakterimiz silah falan kullanmıyor. Bay Hızlı'nın en büyük silahı doğaüstü yeteneği "ışınlanma". Farenin sağ tuşuna bastığınızda kısa bir mesafe ileri "pof"luyor. Bu şekilde ince duvarların arasından geçerek odalar arası dolaşabiliyor ya da düşmanları etraflarında dönerek onları geri zekâlıya çevirdikten sonra yumruk müptelası yapabiliyorsunuz. Arada sırada yerden eşyalar alarak dayak faslını renklendirebiliyorsunuz. En çok bulunan silahlarlar tahta kalas ve süpürge, bunun yanında masaların üzerindeki klavyeden, sergilenen heykel başlarına kadar çeşitli bir silah yelpazemiz var. Arada sırada büyük heykellerden trident, kılıç ya da kalkan da alabiliyorsunuz ki kalkan en sevdiğim. Çünkü kalkanı fırlattığınızda aynı Captain America gibi yolu üzerindeki herkesi indiriyor.



Bir oda dolusu adamı patakladıktan sonra iyi hissediyorsunuz hani.

"KİMİ İNDİRDİM" DEĞİL, "BENİ KİM İNDİRECEK" DİYECEKSİN

Oyunun ilk birkaç bölümünde "aaaa ne kadar kolaymış", "şunu da döveyim", "bölümler ne çabuk bitiyor yahu", "of çok pis oynuyorum ya!" diyeceksiniz, demeyin. Çünkü yaklaşık altıncı bölümden sonra sinir krizi geçirtmeye başlıyor. Ama oyunu bırakamıyorsunuz, en azından bana öyle oldu çünkü geçemediğim bir noktada inat edip o bölümü bitirene kadar farenin tuşlarına kırarcasına bastım. Unutmadan karakterimiz tek kurşunda ya da yumrukta ölüyor, o yüzden hata payınız neredeyse sıfır. Hata yaparsanız da bölümde en son ilerlediğiniz odada tekrar canlanıyorsunuz, bölümün en başında değil. Bazı noktalar o kadar zor ki üst üste ölünce makine başında sinirden haykırdığımı itiraf etmem gerek. Özellikle bölümü geçmeme tam çok az kalmışken kör bir kurşuna ya da yanlış bir ışınlanmaya kurban gittiğimde cidden sinirden bağırdım. Ve n'oldu? Orayı geçene kadar tam 37 kere öldüm ve 38'incide geçmeyi başardım, eşsiz bir tatmin duygusu.

Takır takır ışınlanamıyorsunuz, toplam beş ışınlanma hakkınız var. İsterseniz hepsini art arda kullanabilirsiniz zira çok kısa bir geri sayımdan sonra ışınlanma haklarınız doluyor. Işınlanma konusunda kolay kolay zorda kalmıyorsunuz. Çok kalabalık odalarda milleti yumruk sırasından geçirmek yerine aralarına ışınlanarak birbirlerini vurdurmaya çalışmak en iyi yollardan birisi. Eğer bir bölümü geçmek istiyorsanız herkesi saf dışı bırakmanız gerekli, "ben ışınlanarak bölüm sonuna kadar gideyim" kafasını yemiyor oyun (kaldı 700 karakter, dayan Nuret!). Işınlanma haklarınızın üzerindeki bar ise siz dayak attıkça yükseliyor, tam tepe noktasında aşırı derecede yaklaşan bir kurşundan ışınlanarak kaçarsanız Matrix'vari yavaş çekimle zaman yavaşlıyor. Kurşunların halen hedefi olabilirsiniz ama ortamdaki karmaşayı görüp daha isabetli bir kaçış rotası üzerinden rakipleri saf dışı bırakmanızı sağlıyor.

Mr. Shifty ile eğlendim mi? Eğlendim. Aslında böyle duygusal bir bağ yakalamadım, "Sen mi büyüksün ben mi Mr. Shifty göreceğiz!" kafasında sadece hırs yaptım! Bu arada karakter sınırını da geçmişim ve halen geçmeye devam ediyorum. Öptüm gıdınızdan. *Vanish*





- Hızlı tempo
- Zor olmasına rağmen oyuncuyu sıkmıyor



- Fırlatılabilecek silah çeşitliliği az
- Karşınıza çıkan düşmanların çeşitliliği de az

7

SON KARAR

Zor bir oyun mu istiyorsunuz? Saçınızı başınızı yolduracak kadar zor ama eğlenceli de Mr. Shifty.

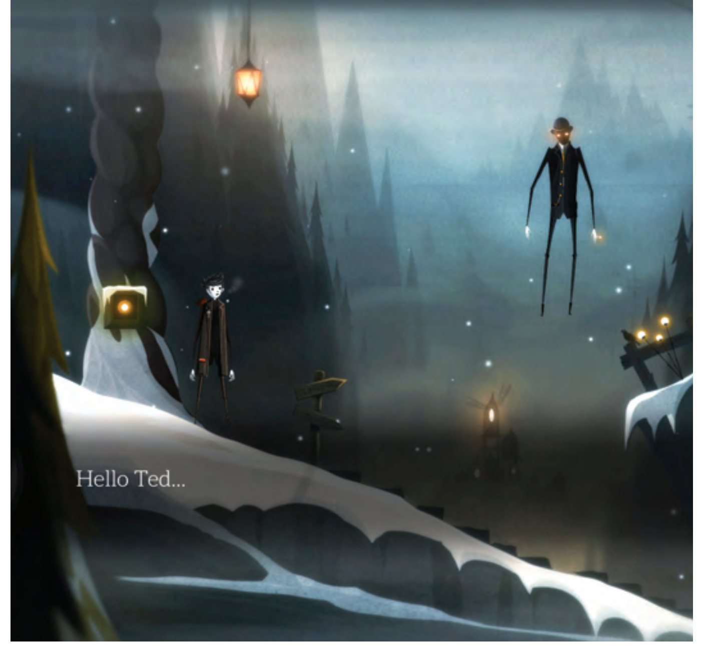




○ **TÜR:** Platform / Macera ○ **YAPIM:** Atmos Games ○ **DAĞITIM:** Steam ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz116-pin

Bulmaca oyunlarında kahraman değil çilingir olacaksın. Bak işler nasıl kolaylaşıyor o zaman...





PINSTRIPE

Çizgili giyen adamlar

C. SERPİL ULUTÜRK

"Tek adam" olayı, oyunlar söz konusu olduğunda mucize sonuçlar verebiliyor. *Pinstripe*'ı oynarken hikâye ya da atmosfer değil, en çok bu mucize karşısındaki şaşkınlık duygum sürükledi beni. Muhtemelen kocaman bir ekip ve şişkin bir bütçeyle kıyısına bile yaklaşamayacağınız bir içtenlik ve özgünlük var bu oyunda. Evet, zaten tek kişilik oyunların asıl avantajı bu; anlatmak istediğini kendi özgün yöntemleriyle sunabilme özgürlüğü. Fakat *Pinstripe* çok önemli bir şeyi daha başararak, hiçbir noktasında "eh tabii, tek kişinin elinden çıkınca burası da eksik kalmış" dedirtmiyor. O yüzden her şeyden önce yapımcısı **Thomas Brush**'a koskoca bir "Aaaa... aabi n'apmışsın sen öyle ya?!" gönderiyorum buradan. Ve oyun yapımcılığına ilginiz varsa kendisinin şahane blog yazısını okumanız için şuraya davet ediyorum öncelikle: **tinyurl.com/ogz116-thom** (İngilizce)

Pinstripe, bir platform-macera oyunu. Eski bir politikacı olan ve kaçırılan küçük kızı Bo'nun peşinden cehenneme sürüklenen bir babanın yolculuğu anlatılıyor. Kahramanımızın politika geçmişi önemli bir detay çünkü bu oyunun hikâyesi "karma" hakkında. Geçmişte yaptığınız şeylerin eninde sonunda gelip sizi bulması çok naif, çok sembolik bir tarzda anlatılıyor. Bu anlatım tarzı sadece hikâyenin değil, görsel dilin de temelini oluşturmuş *Pinstripe*'ta. Sanki bir çocuğun resim defterinin sayfalarını çeviriyorsunuz. Ama bir yandan da estetik anlayışı çok gelişmiş bir çocuk bu. O çöp adamlar, o oranları bozuk evler müthiş bir zevk taşıyor içinde. Evet, sizin de sayfadaki görsellerden şıp diye anladığınız gibi Tim Burton'ın o "korkutucu olmayan korkunç" tasarım tarzı *Pinstripe*'ın en güçlü esin kaynaklarından biri olmuş. Cehennem gibi iddialı bir mekânı ışıkları yanan küçük kulübeler, köprüler, çöp tenekeleri, sokak lambalarıyla falan tekinsiz bir mahalle gibi tasarlayıp sonra da bulutların üstüne taşıyarak tamamen özgün bir tasvir üretmiş oyunun yapımcısı. İddiasız, ağdasız, hatta zaman zaman epey komikleşen diyaloglar da bu özgün atmosferi tamamlamış. Uzun lafın kısası, komple tasarım açısından tam notluk bir oyun *Pinstripe*. Bütünlüğü olan bir oyun nasıl yapılır konusunda çok sağlam bir ders.

Kendimi övmekten alamıyorum ama biraz da bulmacalardan konuşalım artık. Bunu söylesem mi söylemesem mi çok kararsız kaldım ama yazı eksik kalmasın diye belirtmek zorundayım; oyunun bulmaca mekanikleri gerçekten sürprizlerle dolu. Rasgele yaptığınız bir hareket, oyunda bir şeylerin çözümü olabiliyor. Ben mesela, önceki oyunlardan öğrendiklerimin zihnimi nasıl bulandırdığını, kolay olanı görmemi nasıl da engellediğini fark ettim *Pinstripe* oynarken. Hani yolunuzu kesen bir kayayı oradan kaldırmak için önce dinamit tarifini, sonra malzemeleri bulduğunuz sonra da kayanın doğru tarafına bu dinamiti yerleştirdiğiniz oyunlar var ya, *Pinstripe*'ta elinizde dinamit olsa bile aslında yapmanız gereken şey gidip kayayı omzunuzla ittirmek. Oyunda böyle bir şey olmuyor, salladım, çünkü doğrudan bir örnek vermek istemiyorum. O "oha gözümün önündeki çözümü nasıl görmedim" duygusunu bizzat yaşamanız lazım çünkü.

Cehennemin farklı katmanlarında, elimizde bir sapan ve yanımızda bir minik köpecikle ağaçların dalları arasında zıplayarak ya da yamaçlardan yuvarlanarak ilerlediğimiz oyunun oynanış tarafında sinir bozucu anlar olsa da genel anlamda gayet düzgün çalışan, ne eksik ne fazla sunan bir platform mekaniği var. O yüzden buraları hızlıca geçip tekrar müziğinden hikâyesine, çizimlerinden bulmacalarına her şeyi tek başına yapan Thomas Brush'a getireyim konuyu. Gerçekten kusursuz bir atmosferi, pek az hatası olan bir oyun *Pinstripe*. Ve eğer platform-macera türünü sevmiyorsanız, şu oyunun tadını çıkaramayacağınız için talihsiz bir insansınız.

ŞU OYUNU TEK BAŞINA YAPAN ARKADAŞIN YETENEĞİNDEN BİZE DE VER TANRIM!





- Tümüyle orijinal bir oyun
- Diyaloglar pek hoş
- Basit görünümü altında güzel bir mesajı var
- Çizimlerden müziklere, bütünlüklü bir tasarım



- Türü sevmeyenleri oynamaya ikna edemeyecek kadar naif

8+

SON KARAR

Bağımsızlar giderek daha cesur ve yaratıcı işler koyuyor ortaya. Pinstripe da onlardan biri.



win

WARHAMMER 40.000 DAWN of WAR III

"GECENİN EN KARANLIK ANI ŞAFAK SÖKMEDEN AZ ÖNCEDİR." VICTOR HUGO

GÖKER NURBEYLER



Heyecanlıyım ben! Hayır, yalnızca neredeyse bir sene sonra yeniden Oyungezer sayfalarında olduğumdan değil bu. Sadece çok sevdiğim bir bilim kurgu evreninin en iyi oyun serisine yeniden döndüğümden de değil. Oyun sırasında tanıştığım, kaynaştığım, yediğim içtiğim, dertleştiğim, düğünlerine gittiğim arkadaşlarımla aynı oyunda yeniden buluşmak. Ve galiba az önce yazdığım diğer her şey... Eve dönmek gibi bir şey bu.

Hatırlarsanız serinin ilk oyunu geleneksel bir gerçek zamanlı stratejiydi. Üsleri kurar, geliştirir, birimleri basar ve düşmana dalardık. Dark Crusade ve Soulstorm derken bugün halen kurup oynanabilecek, her daim gideri olan bir oyundu kendisi. İkinci oyunsa kahraman yönetimleriyle beraber rol yapma özellikleri, kısıtlandırılmış üs yönetimi, Last Stand modu, yeni siper alma ve moral dinamikleri ve daha az birimi daha yoğun kullanmamızı gerektiren yapısıyla farklı bir strateji olmuştu (Steam'e göre DoW 2 ve paketlerini 400 saat kadar oynadığımı göz önünde bulundurduğumda sanırım bunu biraz daha fazla sevmişim). DoW 3 ilk oyunun köklerine dönerken ciddi değişikliklere gidilen bir strateji. İlk iki oyunu oynayan dostlarım ya oyunu sevdiler ya da nefret ettiler. Ortası yok gibi. Metacritic ve Steam ahalileri bile arafta kalmış DoW 3'ü tartışırken. Bense ne gaz, ne de önyargı etkisine girmeden incelemeye çalıştım, girişteki iddialı laflarıma rağmen.

STRATEJİ DİYE SARILDIK, MOBA ÇIKTI

DoW 3'te binalar kuruyor, hızla gelişiyor, ikinci oyundan da hatırlayacağınız stratejik noktaları tutuyor, gelen puanlarla birim basıyor ve daha oyunun başlarında çatışmalara giriyoruz. Strateji oyunlarına aşina olanların hızla alışacakları sıkı bir mikro yönetim mevcut yani. Fakat bu mikro yönetim asla *StarCraft*'taki ölçüde değil. Zira burada önemli birimleri yok yere tahtalı köye göndermemeye çalışıyoruz. Kalabalık ordularla yapılan savaşlara elit birimleri eklediğimizde etraf şenleniyor. "Biraz gelişeyim de güçlenip dalarım." Bu mantık *DoW 3*'te işlemiyor. Requisition'lara hemen ihtiyacımız var, aynı düşmanın da olduğu gibi. Bu da erkenden aksiyonu getiriyor. Erkenden jeneratörleri almak iyi fikir olabilir, ancak başarılı olamazsak dönüşü sert de olabilir. Fakat agresif davranmazsak da finansal açıdan erken çökeriz. Bu nedenle *DoW 3*'te aksiyon daimî ama önemli bir farklılıkla: Köklerini stratejiden alan MOBA türü, *DoW 3* üzerine sos kıvamında eklenmiş. Oyundaki çok oyunculu haritalar (ki sayıları an itibariyle 8 adet gibi komik bir rakam) genellikle koridorlardan oluşuyor. Oyun sırasında kendi hattınızda ilerleyebilir veya arkadaşlarınızla organize olarak diğer hatlara bastırabilirsiniz (genelde kazananlar bunu uygulayanlardan çıkıyor).







Army Painter ile Orkları o kadar sevimli yapabilirsiniz ki kendilerini yok ederler.

"İnsanlar acımız hakkında ne biliyorlar ki? Siz denizde karnınız üzerinde sürünürken biz ağıt şarkıları söylüyorduk."

ELDRAD ULTHRAN, FARSEER ULTHWÉ



KADİM & YAŞLI ELDAR

Eldar, bizler mağaramızda ateşi icat etmeye çalışırken inanılmaz teknolojilere sahip, kısmen geleceği görebilecek kadar gelişmiş telepatik güçleri olan, yıldızlara hükmeden bir ırktı. Fakat gelişmiş telepatik güçleri onları zevk ve günahkârlığa itince bedelini ağır ödediler. Yaptıkları ayinlerle dördüncü kaos lordu Slaneesh'i hayata getirdiler. Sonucunda çıkan telepatik şok dalgası sayısız Eldar'ın ölümüne yol açarken Slaanesh bununla güçlendi ve Eldar dünyasını yok etti. Geride kalan ise Warp ve galaksiyi bir araya getiren Eye of Terror oldu. Hayatta kalan ve kaos lordlarına esir düşmeyen çok az sayıdaki Eldar, Craftworld adını verdikleri dünya-gemilerde yaşamaya başladılar. Bu felaketin sebebini anlayarak telepatiyi zihinsel zevkleri için kullanmayı bırakıp, bunun yerine kaosa karşı savaş yöntemi olarak kullanmaya başladılar. Başka yaşam formlarına karşı saygılı olduklarını söyleyemeyiz. Çoğunlukla vur kaç yöntemiyle dövüşürler. Az kalan sayıları nedeniyle öldüklerinde yaşam enerjilerini koruyacak muhafazalar yapmışlardır. Kendileri basitçe Uzay Elfleri gibi gözükebilirler, halbuki bencil, entrikacı ve olabildiğince tehlikeli bir ırktır.







Hat üzerindeki kaynak noktalara kuleler dikiyor, düşman kulelerini indirerek kendi safımıza katıyoruz. Amacımız aynı MOBA'larda olduğu gibi düşmanın Power Core'unu patlatmak. Bunun için düşman savunma yapılarını (ör. Güç jeneratörleri) yararak çekirdeğe ulaşmaya çalışıyoruz.

Oyun sırasında biriken elit puanlarıyla MOBA hissiyatını kökleyen elit birimleri çağırıyoruz. Elitlerin yanı sıra diğer birimlerin birçoğu da aktif ve pasif 2. ve 3. yeteneklere sahip. Bu birimleri çok sayıda basıp düşmanın üzerine sürmek çoğunlukla hayal kırıklığıyla sonuçlanıyor. Sniper'ların hangi birime nereden saldıracağı, Mech'lerin nereye dalıp nerede yere darbe vuracağı, hızlı Assault birimlerinin nereden saldıracağı çatışmaların kaderini belirleyen önemli detaylar. Biraz alışmak gerekiyor ancak *DoW 3* başlaması ve alışması kolay bir strateji.

"BİLGİ GÜÇTÜR, ONU İYİ KORU"

DoW 3, önceki oyunlarda ırk çeşitliliğine doymuş oyunculara üç taraf sunmakta: Space Marines, Eldar ve Ork. Ek paketlerle sayılarının artacağına emin olduğum taraflar başlangıca göre makul ve oynanış olarak çeşitlendirilerek seçilmiş. Yine de bir 4. ırkı görmek isterdi bu deli gönül.

DoW 2'de tek kişilik senaryo bize Space Marines Chapter'ı Blood Ravens gözünden aktarıyordu. Yeni oyundaysa 3 ırkı da sırasıyla oynuyoruz. Space Marines tarafında Gabriel Angelos ile maceraya devam ederken, Eldar'da Farseer Macha ve Orklar'da Gorgutz başrolde. Bu isimleri *DoW 1* ve ek paketlerini oynayanlar hatırlayacaktır. Oyunun senaryosu yukarıda saydığım üçlünün, efsanevi bir yıkım silahı olan Khaine'in Mızrağı peşinde Cyprus Ultima gezegeninde yaşadıkları maceraları anlatıyor. Bol aksiyon, açgözlülük, şerefsizlik, terbiyesizlik içeren senaryo, aslen oyuncuyu yerine mıhlayacak bir hikâye değil fakat yine de akıyor ve kendini oynatıyor. Ancak senaryo aralarındaki sabit portrelerin verdiği donuk brifingleri dışarıda tutalım (kaç yıl öncesinin *WarCraft 3*'ünde brifingler daha canlıydı yahu).

Üç ayrı ırkla senaryoyu takip etmek hem çok oyunculu moda hazırladığından, hem de 17 görev boyunca aynı ırka takılıp sıkılmayı engellediğinden güzel bir uygulama olmuş. Görevlerin çoğu kendi içinde fazlara bölünüyor. Örneğin Ork görevlerinin birinde üssümüz olmadığı için yağmalamaya çıkıyor, hurdalardan kendi Mech'lerimizi yapıyor, yeni ordumuzla düşman kampını basıyor ve yerle bir ediyoruz. Sonrasında üst üste üç düşman saldırısını püskürtüyor ve kötülük tohumlarımızı ikinci düşman kampına taşıyoruz. Çeşitlilik bu bakımdan hoş.

"DAKKA DAKKA DAKKA!!!"

Irkların farklı farklı oluşu oynanışı da farklılaştırıyor, zenginleştiriyor. Space Marines alışıldık bir oynanışa sahip: Süper bir teknoloji ve nokta atışı saldırılara sahip olmasının yanı sıra geleneksel bir şekilde üs kurup birim basıyor, düşmanın kafasına kafasına drop pod indirerek destek birim çağırıyor ve Orbital bombardımanıyla ortamı yerle bir ediyoruz.

Eldar ırkı sınırlı sayıda ve pahalı, ancak çok hızlı yer değiştirebilen ve enerji kalkanları onarılabilen birimlere sahip. Gizlenebilen birimleri de işlerini diğer ırklardan çok daha iyi yapıyorlar. Eldar binaları


Senaryoya saldırı ve savunma görevleri serpiştirilmiş.

KİMDİR BU KAN KUZGUNLARI?

Aslına bakarsanız Blood Ravens, Space Marines Chapter'larına DoW oyun serisinin bir hediyesi. DoW'a kadar adı bilinmeyen kayıp bir Chapter iken, oyun serisi sayesinde pek çok sevene sahip olmuştur. Chapter lore'a yedirilirken, 30K döneminde Horus'un Sapkınlığı (İhaneti) sonrasında kaos tanrılarına tapan "Thousand Sons" Chaos Space Marines Chapter'ının halefi olarak önümüze çıkmıştır. Her ikisinde çok sayıda Librarian (Warp gücünü kullanabilen askerler) bulunması bu nedenle tesadüf değildir. İmparatorluk kayıtlarında adlarının geçmemesinin sebebi bu sapkın grup ile aralarındaki ilişkinin getirdiği onursuzluğun İmparatorluk kayıtlarından silinmesidir.



Oyunun grafikleri çizgi film tarzında olabilir fakat bu "şeker" olduğu anlamına gelmiyor.




Orklar binlerce yıl sonrasının hurdacıları.

ve Webway'ler aracılığıyla birimleri ışınlanabiliyor, böylece hızla yer değiştiriyor, vur kaçlar yapabiliyor, psişik güçleri ile düşmanı çarpıyorlar. Eldar ırkında ustalaşma diğer ırklardan daha fazla zaman istiyor fakat oyun tarzınıza uyuyorsa emeğinizin hakkını verecektir.

Orklar W40K evreninin olduğu gibi bu oyunun da en manyak ırkı. Gücünü kalabalıktan ve WAAAGH (WAR! yani. Ne yapalım, Ork IQ'su işte...) haykırışlarıyla gaza gelmekten alan, oynaması da izlemesi de eğlenceli bir ırk. Önceki *DoW*'lara göre Orklar'daki en büyük fark hurdaları kullanarak birim üretmesi ve güçlendirebilmesi. Birimleriniz çerçöp içerisinden bomba ve zırh olarak kullanabilecekleri parçaları bulurken, Gretchen'lar hurda yığınlarından kuleler, mech'ler, kamyonlar ve hatta tanklar yapabiliyorlar. Bunu nasıl yapabildiklerini Orklar'la ilgili kutucuktan öğrenebilirsiniz.

Çoklu oyuncu modunda kaynak olarak toplanan puanlarla elitleri çağırabiliyoruz. Irklar kadar elitler de birbirinden çok farklı. Bu birimlerin yeteneklerini Q/W/E üçlüsüyle yönetiyoruz. Süper elit birimler için gereken puan daha yüksek olduğundan oyun tarzınız ve stratejinize göre elit seçmek doğru olacaktır. Süper elitler oyunun ilerleyen safhalarında çağırılan ve savaşın gidişatını değiştiren birimler. Muhtemelen oyun yamandıkça güçleri birkaç kez elden geçirilecektir. Mantık olarak süper elitler de diğer birimler gibi doğru karşı kuvvetin doğru şekilde kullanılmasıyla indirilebiliyorlar. Örneğin Lady Solaria ateş gücü ve menziliyle tam bir yıkım makinası. Ancak Howling Banshee'nin hakkını veren bir Eldar oyuncusu iyi desteklenmeyen bir Solaria'nın hareket alanını daraltır ve indirilmesine destek olur. Eldar gibi ışınlanabilmeyi keşfetmediyseniz yolda başınıza kötü sürprizler gelebilir.

" 'Nsanların üsdüne bastıg, ejyalarını patlattık ve tanklaamızı dünyaaanın sonuna kadaa süüdük. S'neye y'ne geliriz!"

BUGSPLATTA DEFNIK
RED WHEELZ SPEED FREEKS



Elitleri seçerken bir yandan oyundaki ana stratejinizi de belirlemiş oluyorsunuz: 2-3 Eliti erkenden basıp karşı tarafı yıldırmak mı, yoksa biraz sabredip süper elitlerle yakıp yıkmak mı? Size kalmış. Elit birimlerin bir kısmı oyuna ilk başladığınızda kapalı olacak. Oyunun senaryosunu ve çok oyunculu modunu oynadıkça kazanacağınız Skull'lar (kafatasları) ile elitleri veya diğer kozmetik görselleri açıyoruz. Bunları gerçek parayla satma açgözlülüğü yapmamaları bir artı puan (ne günlere kaldık, normal olması gereken şeyler bile açgözlülükten artı puan oldu). Skull'la açtığımız diğer bir özellik oyuna stratejik derinlik kazandıran doktrinler, yani savaş öncesinde seçtiğimiz ve pasif avantajlar sağlayan bonuslar. Birimlerle ilgili doktrinler o birim aktifken kullanılabiliyor, oyuna başlamadan stratejinize uygun elit ve doktrinleri seçmek elzem.



ESKİ TARZ STRATEJİYE MODERN BİR DOKUNUŞ KATMAYI BAŞARMIŞ YAPIMCILAR.

"Onlar, kendilerini bana teslim edenler, benim mükemmel savaşçılarım olacaklar. Aynı kil gibi onları şekillendireceğim ve savaş ocağında biçim vereceğim. Onlar demirden irade ve çelikten kaslardan oluşacaklar. En muazzam zırha saracağım onları ve de en güçlü silahla kuşanacaklar. Veba veya başka bir hastalık dokunamayacak, hiçbir hastalık onları yıkamayacak. Hiçbir düşmanın alt edemeyeceği taktikleri, stratejileri ve makinaları olacak. Onlar dehşete karşı siperim olacak benim. Onlar insanlığın savunucuları. Onlar benim Space Marine'lerim... ...Ve onlar korku nedir bilmeyecekler."

İNSANLIĞIN İMPARATORU



ÜÇÜMÜZE BİRDEN YÜKLENİYORLAR, AMA SEN AĞLAMA

Oyunun çok oyunculu modunda 3v3'e kadar karşılaşmalar yapılıyor. Mevcut tek modda karşı tarafı kulelerini yıkarak itiyor, Power Core'u havaya uçurmaya çalışıyoruz. MOBA hissiyatı halen yüksek değil mi? İşin güzel yanı hızlı maçlar atma imkânı tanırken kötü tarafı bir süre sonra tekrar hissi yaşatması. *DoW 3*'ün çok oyunculu modu eğlenceli olmasına eğlenceli, fakat tek modun sıkması zaman almayabilir. Zira aslında 1 kalkan ve 1 kule yıkarak topyekûn düşman çekirdeğine koşulabilir (rush). Co-op görevler ve Last Stand kendilerini aratıyor. Ek olarak oyundaki dengenin elden geçmesi şart, yoksa orbital bombalamanın Psistorm yanında adı olmayacak ve Eldar eliti Jain Zar zirvelerden inmeyecek gibi. Çok oyunculu mücadelenin 20 ila 50 dk. sürmesi güzel. Yani çalışan veya evli çocuklu oyuncular da bir el atacak vakit bulabilirler. Öğrenci arkadaşlar bu cümlenin kıymetini elbet bir gün anlayacaklardır.

Buna ek olarak eski oyunlarda sevdiğim birkaç özelliği göremediğim için de oyunu dövmek zorundayım: *Company of Heroes* ve *DoW*'da sevdiğim siper sistemi maalesef ikinci oyundaki halinden sıyrılıp, belirli bir alan içerisinde ek koruma veren bir hale dönmüş. Bu yapı, Assault birimleriyle kolay kırılabildiğinden pratikte çok kullanılmayan bir mekanik olmuş. Aynı şekilde yapımcılar birim pozisyonlama, korunma ve koruma ateşi sistemlerini de yemiş. Bunlar seriye ciddi taktiksellik katıyordu. Moral kavramı da uçmuş durumda. *DoW 2*'nin zoom manyağı yapan özel öldürme animasyonları da yok. Elitler dışındaki birimlerin animasyonları da tekrara giriyor dolayısıyla. Bunu yeni oyunla birleştirmek oyunu daha taktiksel yapabilecekken, vazgeçmek bana kolaya kaçmak gibi geliyor. Bunun yerine oyuna Escalation fazları eklenmiş. Bu fazlarda, oyun ilerledikçe hasarlı birimlerin yerine geri konulma maliyetleri, birim zamanda alınan kaynaklar ve bina sağlıkları değişiyor. Oyun sırasında ordunuz kalabalıklaştıkça kazandığınız kaynaklar da yavaşça ters orantıyla azalıyor.



Işınlanma dinamiklerine alışınca Eldar çok can yakıyor.





Doğru, yanlış ya da erdem yok; yalnızca ve yalnızca savaş var!





NEREDE ÇOKLUK ORADA ORKLUK

Orklar evrende en çok sayıda bulunan ırktır. Öyle böyle değil; şu an bile galakside kurulan ve batan sayısız Ork krallığı bulunmakta. Zeki sayılmayan bu kitleyi Samanyolu'nu ele geçirmekten alıkoyan tek şey savaşa olan saplantılarıdır. Bu saplantı savaşacak düşman bulamadıklarında yok yere birbirlerine saldırtacak kadar fenadır. Bir gün oturup da birlik olmayı akıl edebilirlerse hiçbir güç onları durduramaz. Silah konusunda seçici sayılmazlar. Her şey onlar için silah olabilir. Hatta bazıları ellerine geçen ıvır zıvırı birleştirerek inanılmaz etkili silahlar yapabilirler fakat bu zekâ değil yaradılışından gelen bir içgüdüdür. Birine "bunu nasıl yaptın anlat" deseniz aval aval bakar. Yaptığı araç yanlışlıkla birçok soydaşını öldürebilir fakat buna pek takılmaz. Zaten herkesle savaş halindedir. Orklar'ın savaş çığlığı olan "Waaagh!" (War!) sayısız orku gaza getirmesinin yanı sıra psişik bir alan oluşturur. Ork silahlarını başka ırkın kullanamamasının ardında bu alanın olduğuna inanılır. Orklar bir şeye Waaagh! seviyesinde inanıyorsa o iş olur. Mesela Orklar kırmızı renkli araçların daha hızlı gittiğine inanırlar. Kulağa saçma gelmesine rağmen kırmızıya boyadığınız Ork aracı daha hızlı gider. Waaagh'ın hikmeti işte.

Bu da demek oluyor ki dayak yiyen bir oyuncunun toparlanması sandığımızdan kısa sürüyor. Yani iş bitti derken sert bir karşı atak yiyebilirsiniz.

Eski oyunları yeterince oynayanlar hasar çeşitliliğinin de değiştiğini göreceklerdir. Örneğin eskiden tank birimlerini anti-piyade birimleriyle indirmek çok zordu. Tank tank gibiydi, olması gerektiği gibi. Yeni oyunda ise tank ve elit dışındaki mech'ler çok dayanıksızlar.

Çok oyunculu maçlarda dikkatimi çeken diğer bir nokta 3v3 çarpışmalarda oyuncuların önemli bir kısmının koordineli olarak hat itmenin önemini kavrayamadıkları oldu. 3v3'de 2 oyuncu jeneratörleri itmeye çalışırken 3. başına buyruk düşman avlamaya çalıştığında takım genelde o cenahtan çöküyor. Bu arada tek başına senaryoyu oynarken bile online olma zorunluluğunu kabullenmek istemiyorum. Korsan oyuncular oynayamasın diye yapılan işlemler onları 2 hafta geciktirirken oyuna ciddi meblağ bayılan oyunculara eziyet oluyor.

DALGALAR HALİNDE GELİRLER

Seslendirmeler gayet başarılı. Müzikleri güzel, ancak önceki oyunların epik müziklerinden sonra daha çok ortam efektleri üzerine yerleştirilen melodiler tadındalar. Şahsen ikinci oyunun müziklerini daha çok sevmiş, hatta İstanbul trafiğinde dinlemiştim (tavsiye edilmez, sinyalsiz önünüze kıran tipler varken "No Mercy No Respite" veya "They Come In Waves And We Push Them Back" gibi parçalar riskli).

Oyunda Türkçe desteği de bulunuyor ve 23 Studios özgün işiyle alkışı hak ediyor. W40K evrenini yıllardır masaüstü oyundan romanlarına kadar orijinal dilinden takip ettiğimden Türkçesini yadırgadım fakat bu tamamen benim alışkanlığımla ilgili. Eser'in OGZ Online'daki incelemesinde Ork çevirilerinin ne kadar matrak olduğunu söylemesiyle birlikte tekrar baktım ve kendisine hak verdim. Gocaçene ve Dingildepen gibi isimlendirmeler olsun, konuşmalarındaki kısaltmalar olsun hepsi zekice ve çok eğlenceli. 23 Studios'un ismini ilk kez duyuyor olabilirsiniz fakat *Until Dawn* ve *God of War 3*'te de başarılı işler çıkartmışlardı *(Total War: Warhammer'ın şahane Türkçe desteğini de unutmayalım tabii - Ö).*

Oyunda birimleri boyayarak ordumuzu özelleştirmemiz mümkün. Orijinali masa üstünde kendi birimlerinizi boyamanızla başlayan bir oyun için güzel bir detay; ama mucizeler beklemeyin. Online ortamlarda grafik konusunda da tartışmalar mevcut. *DoW 3*, *Diablo 3*'vari bir çizgi filmsel tasarıma sahip, pek çok oyuncu grafikleri kasvetli olmamakla eleştiriyor. Grafik motoru yetenekli, optimizasyon iyi ve renkli de olsa W40K'nın karanlık ortamını yansıtabiliyor bence. Beni rahatsız eden sıcak savaşın ortamı değiştirmemesi oldu yalnızca. 2017 yılındayız, patlayan topun araziyi değiştirmemesi hoş değil.

SÖZÜN ÖZÜ

DoW 3 yapımcıları old-school gerçek zamanlı stratejinin üzerine ne koyarak farklılaşabiliriz derken milyonların oynadığı MOBA türünü seçmişler. *DoW 1* ve *2*'deki doğru adımların önemli bir kısmından vazgeçerken başka doğru ve yanlış adımlar atılmış. Potansiyeli halen yüksek. Özellikle oyundaki Atölye'nin yetenekli oyuncular tarafından güzel modlamalara açık olması ve ek paketlerin oyunu daha ileriye taşıması sürpriz olmayacak. Peki oyun güzel mi? Kesinlikle güzel. Tavsiye ediyor muyum? W40K severler zaten çoklu oyuncu ortamlarına akmışlardır bile. W40K hayranı olmayan strateji severlerse bir stratejiden ne beklediklerini sorusuna göre karar verebilirler. Aynı tas aynı hamamdan sıkıldıysanız bu tas daha su kaldırır.

İMPARATORUN GÖZDELERİ

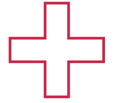
İmparator milattan önce 8.yy'da Orta Anadolu'da doğmuş bir insandır. Kendisi binlerce yıl hayatta kalabilecek bir telepatik güce sahip. 20.yy biterken insanlık teknolojik açıdan Altın Çağını yaşamış ve pek çok uzay kolonisi kurmuştur ama bu dönemde yapay zekâyla korkunç bir savaş yaşanır ve o esnada ortaya çıkan İmparator insanlığı aynı bayrak altında toplar. Bu yeni imparatorluk döneminde baş gösteren faşizm insan ırkı dışında galaksideki tüm uzaylı ırklara savaş açar. Bu dönemde İmparator kendi genlerinden 20 kutsal savaşçı (Patriarch) oluşturur. Her birine birer lejyon atarken bu 20 oğlunun genlerinden geliştirilmiş süper insan savaşçılar üretilir: En üstün donanımlarla kuşanmış, insandan da öte olan Space Marine, nam-ı diğer Adeptus Astartes.

> *"Düşmanlarımızın yıkımıyla kutsanmamızı hak ederiz."*
> LIBRARIAN ISADOR AKIOS – BLOOD RAVENS





2–3 eliti erkenden basıp karşı tarafı yıldırmak mı, yoksa biraz sabredip süper elitlerle yakıp yıkmak mı?



- Eski tip strateji yapısı modern elementlerle yenilenmiş
- Elit ve süper elit sistemi
- Irklar oynanış ve taktiksel olarak farklı
- Doktrinler ve Escalation oyunu taktikselleştiriyor
- Atölye desteği
- Türkçe dil seçeneği



- 8 harita içeren kısır multiplayer modu
- Moral, koruma ateşi, siper alma yok
- Hikâye anlatımı zayıf

7+

SON KARAR

Yüksek beklentilerin altında kalan güzel bir strateji. Söylenirken bile oynamaya devam edeceğim.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Relic **DAĞITIM:** Sega / Aral **KUTULU FİYATI:** 180 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 169 TL (Playstore), 179 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 17+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-dow3

TÜR: FPS **YAPIM:** CI Games **DAĞITIM:** CI Games **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Playstore), 179 TL (Steam), 180 TL (XBL), 210 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-sgw3





Hareket ederken çok daha kötü görünüyorlar.



SNIPER GHOST WARRIOR 3

Yenilen pehlivan güreşe doymazmış

EGE SAĞIN

Yıllardır *Sniper Elite* serisine rakip olmaya çalışan ve her oyunuyla %55-60 ortalama eleştirmen puanı civarında seyreden *Sniper: Ghost Warrior* serisi denemeye devam ediyor. Peki başarılı oluyor mu? Hayır, olamıyor. Serinin üçüncü oyununda da gelenek bozulmamış ve geçtiğimiz aylarda incelediğim *Sniper Elite 4*'ün çok gerisinde kalan bir oyun ortaya çıkmış. Üstelik söylenene göre serinin ilk AAA şekilde geliştirilen oyunu olduğu halde! Bu bilgiyi oyunu oynadıktan sonra gördüğümde "AAA eforu sarf edilen oyun nasıl bu halde olabilir?" diye kendime sormuştum ama sonra aklıma *AC: Unity* ve *Batman: Arkham Knight* geldi. Dev firmaların AAA yapımlarında bile böyle sorunlar olabildiğine göre bu firmanın "emek verdik" sözüne inanabiliriz belki ama en nihayetinde Hatice'ye değil neticeye bakacağız.

Aslında her şey çok güzel başlamıştı. En azından oynanış açısından... Temel nişancılık mekaniklerinin neredeyse *Sniper Elite* kadar iyi olduğunu söyleyebilirim. Yapay zekâ, *Sniper Elite 4*'ten biraz daha iyi. Bölüm ve görev tasarımları ise birçok açıdan çok daha ileride. Kötü noktalardan önce bunlara biraz değinelim, sonra neleri, neden başaramadığına boool bol değineceğiz zaten.

Tüfek kullanımı gerçekten çok iyi. Vuruş hissini harika veriyor. Özellikle mermi kamerası devreye girmediği zamanlarda, hele ki uzun mesafe ve rüzgârlı havaysa merminin falso alarak ilerleyip karşıdaki nişancının kafasına saplanışını görmek çok keyifli. Nispeten daha inandırıcı seslerle de süslenince birini vurduğunuz hissi destekleniyor. Yine mermi kamerası devreye girmezse vurulan karakterlerin yere yığılışı da oldukça doğal. Dürbünün arkasında bir ölüm makinesi olduğunuzu hissedebiliyorsunuz.

Bu söylediğim yalnızca uzun menzilli tüfeklerde geçerli değil, diğer silahlarda da tok bir vuruş hissi var. Eğer dilerseniz çoğu görevi daha aksiyona dayalı oynayabilirsiniz ve taramalı, hatta pompalı tüfek bile kullanabilirsiniz. Zaten yanınıza bir sniper, bir taramalı veya pompalı ve bir de tabanca alıyorsunuz. Tabii taramalı veya pompalı yerine ok/yay da götürebilirsiniz ama bunların kullanımı maalesef *Far Cry* ya da *Tomb Raider*'daki gibi başarılı değil. Pompalı tüfeklerden uzak durdum ama susturucu takabildiğim taramalı tüfeklerin çok faydasını gördüğümü söyleyebilirim. Yine susturuculu tabanca da işinizi hızla halletmek için kısa mesafede etkili.



BELKİ KENDİNİ İDDİA ETTİĞİ SEVİYEDE GÖRMEYE ÇALIŞMASA ÇOK DAHA BAŞARILI OLABİLİR SGW SERİSİ.

En yakın dostunuz drone'unuz da oynanışta öne çıkan öğelerden. İlerledikçe açacağınız ek özellikleriyle birlikte taktiksel özgürlüğünüzü genişletiyor. Düşmanları uzaktan işaretlemek, binalara girip içeride neler olduğunu görmek ve kamera sistemlerini hacklemek gibi işlevler sayesinde düşmanlarınızdan bir adım önde oluyorsunuz. Sade bir crafting sistemi ve *The Elder Scrolls*'lardaki gibi yaptığınız eyleme göre o kategoride tecrübe kazandığınız bir yetenek sistemi de karakter gelişimi sunuyor.

Son dikkat çekeceğim iyi noktaysa görev yapıları. *Sniper Elite*'in 2 saati bulabilen uzun ve büyük görevlerine kıyasla açık dünya oynanışta kısa kısa görevler ön plana çıkıyor. İkinci Dünya Savaşı'nın çok iyi korunan, seferberlik halindeki üslerine kıyasla Ukrayna'da milisler arası bir savaşın ortasında olduğumuz için konu açısından da mantıklı. Yaklaş, hedefi indir, uzaklaş. Susturucular lüks olmaktan çıktığı için daha da rahat bir şekilde teker teker düşmanları temizleyip işinizi görebiliyorsunuz. Açık dünyada geçen bir oyun olduğu için de görev alanına istediğiniz açıdan yaklaşabiliyorsunuz. Bu da fark yaratan bir başka özelliği. Sonuç olarak kısa süreli ve dinamik görevleri büyük keyif verdi. Fakat araya bir iki tane uzun, daha zor görev serpiştirilse de fena olmazmış.

AAA DİYE GELMİŞTİK AMA

Gelelim oyunun başarısız yanlarına. İlk olarak dikkat çeken nokta tabii ki grafikleri. AAA olduğu iddia edilen ve CRYENGINE ile geliştirilen bir oyun için o kadar kötü ki... Karakter modelleri ve yüz animasyonları ilk *Mass Effect*'ten hallice. Genel vücut animasyonları da öyle. Ara videolar girdiğinde sürekli dikkat çekip rahatsız edecek kadar göze batıyorlar. Kaplamalar da bir o kadar kötü. Özellikle zemin kaplamaları çok rahatsız ediyor çünkü vaktinizin çoğunu zaten çömelerek ya da yatarak geçiriyorsunuz. Yüksek ayarlarda oynadığım halde gerçekten ikinci, hatta üçüncü sınıf kaplamalarla karşılaştım. Üstelik bu kadar başarısız grafiklere 30-40 GB dosya indirmek de koymadı diyemem. AKN düzenlemesi sonrası kota oyununun başladığı dönemde insan indirdiği verinin karşılığını bekliyor.

Çevredeki sorunlar bununla bitmiyor. CRYENGINE kullanarak en kötü görünen ormanlık alan yapma yarışması olsa birinci olurlardı muhtemelen. Bir motorun hakkı ancak bu kadar verilemezdi. Çok çok kötü olduğunu söyleyemem ama CRYENGINE kullanan bir AAA oyunda yeşillikler çok daha iyi görünmeliydi.

Oyunun PS4 sürümü teknik sorunlar sebebiyle yerden yere vuruldu. PC'de durum biraz daha iyiydi ama hiç sorun olmadığı da söylenemez. Özellikle oyunun sonlarına doğru bazı görevlerde hareket edersem düşmanlar haritadan yok oluyordu. Oyun dünyasından yok olan düşmanı vurmanız gerekiyorsa göreve ne olduğunu söylememe gerek yok herhalde? Defalarca yeniden yükleyip düşmanların yok olmamasını umarak ilerledim. Ayrıca bazı görevlerde ölüp checkpoint'ten devam ettiğimde gündüzken bir anda gece olması gibi gariplikler yaşandı. Bir de yazının başlarında eleştirdiğim mermi kamerası sıkıntısı var. Bu kamerada ölüm animasyonları kamera dışı animasyonlara göre çok kötü ama asıl sorun bambaşka. Net bir şekilde ıskaladığınız atışlar bile bazen bu kameraya geçip isabetli oluyor. Mermi çok farklı noktalardan saplanıyor. Sanki bir algoritma atışı başarılı buluyor ve sonra sizin nişan almanızdan bağımsız olarak bir vurulma animasyonu oynatıyor gibi. Oyunun en öne çıkan özelliklerinden birinde böylesi bir hata...

BANA MASAL ANLATMA

Son olarak hikâyeden bahsedelim. Başkası adına utanmak denir ya, oyunu oynarken resmen öyle hissettim. Olabilecek en sığ, en klişe Amerikan savaş hikayelerinden biri. Abi kardeş askerler, küçük kardeş kaçırılıyor.,Aai (yani karakterimiz) iki sene sonra o küçük kardeşin de görüldüğü iddia edilen bir bölgede göreve gidiyor... Burası yapımcıların yakın zamanda yaşanan iç savaştan faydalanmayı ihmal etmedikleri Ukrayna'nın Rusya sınırı yakınlarında ayrılıkçı milislerin terör estirdiği bir bölge. Amerika her zamanki gibi özgürlüğün koruyucu kahramanı olarak olaya müdahale ediyor. Karakterimiz de tam bir vatansever. Fakat biraz dengesiz. Bazen sivilleri hiç umursamazcasına konuşuyor, sonra bir anda sivilleri korumalıyız düşüncesine dönüyor. İnsanlara yardım ediyor, ideal bir kahraman gibi davranıyor ve sonra hop, başa dönüp yine umursamaz oluyor. İnsanı utandıracak seviyede sığ diyaloglar, gelişini asla anlayamadığımız (!) sürprizler ve apar topar, oldu bittiye getirilen mantıksız bir son da tuzu biberi...

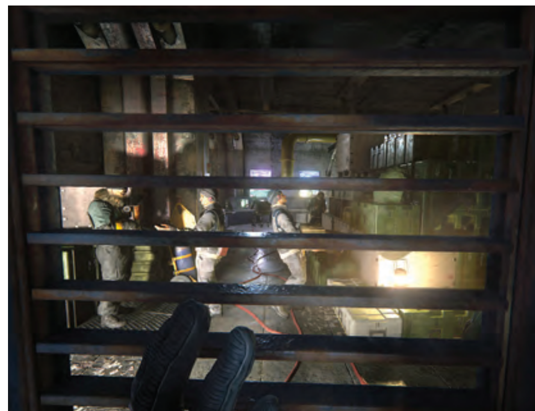
Sonuç olarak *Sniper: Ghost Warrior 3* berbat grafik ve animasyonları, klişelerle dolu, hayal gücünden yoksun hikayesi ve teknik aksaklıklarıyla kendi topuğuna sıkan bir oyun. Potansiyelinin çok altında kaldığı doğru ama oynarken eğlendiğimi söylemezsem de haksızlık etmiş olurum. Temel mekanikleri ve görev yapısı fazlasıyla keyifli. Dolayısıyla keskin nişancılığı seviyorsanız ve *Sniper Elite*'e göre biraz daha kısa ve dinamik görevler istiyorsanız indirimde şans vermenizi öneririm.



Dürbün ayarlarını değiştirirken el animasyonu devreye giriyor.



En sevdiğiniz arkadaşınız bu drone olacak.





- Temel mekanikler çok kaliteli
- Açık dünyada kısa ve dinamik görevler çok yakışmış



- Oyun tarihinin en bayağı hikâyelerinden biri
- Grafikler felaket
- Teknik aksaklıklar özellikle PS4'te can yakıyor

6

SON KARAR

Harika oynanış ve görevler, kötü hikâye ve teknik sorunların gölgesinde kalıyor.

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM:** Deck 13 ○ **DAĞITIM:** Focus Home Interactive ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 178 TL (Playstore), 180 TL (Steam), 179 TL (PSN), 180 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-surge





Dev zımba makinesiyle harcanmış bir robot.

THE SURGE

Bir eksoskeleton, bir de zopa... İnsan daha ne ister?

EREN ERYÜREKLİ

İlk iş günüdür Warren'ın. Heyecanlıdır. Tekerlekli sandalyede geçen yıllar bacaklarını ve ruhunu zayıflatmışsa da o çalışmak istemektedir. Ve canı çıkmış dünyayı devasa atmosfer projeleriyle kurtarmayı kendine görev edinmiş mega-şirket Creo'ya başvurur. Formlarını doldurur, izinlerini alır, geçmişi hakkında hiç konuşmaz, zaten gerek de yoktur. Zira vücudu Rig denilen eksoskeletonla birleşince yeni bir adam olacaktır Warren. Düz adamdır kendisi biraz, emekçidir ve ilk iş gününde olaylar fena halde sarpa sardığında hayatta kalmak için kafayı yemiş "iş arkadaşları"nın kafalarını vahşice "dur arkadaş bu senin işine yaramıyor" deyip koparmaktan da çekinmez. Biraz uyuz bi' adam Warren ve de çirkin, oynadığınız hiçbir karaktere benzemiyor ama pek de özelliksiz bir yandan. Warren banal biri ve birkaç birada dili çözülecek o tipik bar müzminlerinden. Aslında içinde olduğu oyuna çok benziyor kendisi: Çoğunlukla sıkıcı ama dili çözüldüğünde de onu durdurabilene aşk olsun.

CREO'YA HOŞ GELDİNİZ

Tipik bir aksiyon oyunu *The Surge*, tabii aksiyon dediysek *Devil May Cry* değil de *Dark Souls*, *Nioh* gibi düşünün. Gelecekte geçiyor, biraz daha ağırkanlı ve biraz daha kendine has bir kişilik oluşturma çabasında. Eğer *The Surge*'ün bir kimlik kartı olsaydı şunlar yazardı muhtemelen:

Ana Adı: Dark Souls **Baba Adı:** Mortal Kombat **Doğum Yeri:** Deck 13 **Doğum Tarihi:** Gelecek **Kan Grubu:** Karıştı hepsi, tespit edilemedi

Ziyadesiyle kanlı bir oyun bu. Yaşanan ve ilerledikçe hakkında daha çok şey öğrendiğimiz felaketten sebep ortalık fena dağılmış durumda. Bunları çözecek kişi belki sizsiniz veya sadece buradan kurtulmaya çalışıyorsunuz. Önemli değil, eğlenmek için buradayız ve bunun en iyi yöntemi biraz kol bacak koparmak değil mi? Nerede eski *Mortal Kombat*'çılar, omurilik soğanı soyanlar, kıkırdak dürtenler? Gelsinler buraya. Zira *The Surge* tam da o damardan giden bitirici hareketlere sahip.

Şimdi işin geyiği bir yana ben şuna takıldım, bu başta bahsettiğimiz Warren kardeşimiz oyuna tekerlekli sandalyede başlıyor, tamam bu bir nebze değişik bir karakterizasyon seçimi ve iyi de çalışıyor bir yere kadar. Fakat bu giriş Arnold'dan bozma abimizin neden ilk gördüğü adamın kafasını kolunu koparmaya başladığını açıklamıyor ne yazık ki. Yani savaş gazisi mi bu herif? Şiddete eğilimi mi var? Eski bir suçlu mu? Ne lan?! Anlatın arkadaş bana bu ayının geçmişini ben de diyeyim ki "haaa eyvallah abi şiddet senin kanında var, kopar istediğin kadar". Yok, onun yerine efendim silik ve sonradan komple unutacağınız (hatta oyunun da unuttuğu) yan karakterler var elimizde birkaç çift diyaloğu bulunan, hatta görev falan da veriyorlar. Lakin ne verdikleri görev umurunuzda oluyor ne de öldürseniz gam yersiniz (ki bazılarını kendi elinizle öldürüyorsunuz). Sadece bir tanesi sizi birazcık şaşırtacak özel bir duruma sahip, gerisine yüz vermeseniz de olur. Yani *Dark Souls*'un layığıyla başardığı ilginç NPC karakterleri yaratma olayını becerememiş *The Surge*. Aynı şekilde etraftan bulduğumuz ve bulduğumuz anda da sağdan soldan fırlayan bir düşman yüzünden adam akıllı dinleyemediğimiz ses kayıtları mevcut ortamlarda, sonradan menüden dinlenebiliyor olsalar da oyunun hikâyesi o kadar bildik (*Half-Life*'ı tekrar







farklı ağızdan dinlemek isteyenler buraya) ve merak yaratmaktan yoksun ki göz atacağınızı sanmıyorum bile.

BÖYLE LABİRENT GİBİ ŞİRKET BİNASI MI OLUR?

E oyun *Dark Souls* klonuysa olur tabii. Ama yapımcıları takdir ettim bu konuda bakın yalan yok, keşfetmek isteyene çok güzel sırlar, gizler hazırlayıp koymuşlar ve keşfetmeye de değiyor pek çoğu. Ama ne uğruna? Nereye gittiğimi bilmeden, yol bulamadan kaybettiğim saatler uğruna. Alakasız yerlerde ölüp aynı yolları yeniden tepmek uğruna. Bir de bu ortamların birbirine fazlaca benzediğini ve aynı görsel malzemenin (assets) pek çok yerde kullanıldığını düşünün. Kâbus gibi, rüyama falan girdi bu yol bulamamaklar arkadaşlar, komik de değildi üstelik.

İç darlayan distopik atmosferin ve teknolojik alet edevatların güzel dizayn edildiğini düşünüyorum, ayrıca bölüm tasarımlarının da organik bir şekilde bağlanması her bir kısa yolu açmaya teşvik edip hırslandırıyor oyuncuyu. Hatta bazı noktalarda bölüm tasarımlarının *Nioh*'tan da *Dark Souls III*'ten de iyi bağlantılara ve bütünlüğe sahip olduğuna kalıbımı basarım. Ama işte görsel aynılık ve genel yaratıcılık noksanlığı *The Surge*'ün sonlarına doğru böğrümü ezen "bitse de gitsek" yorgunluğunu yarattı nihayetinde. Bitince de New Game+ açılıyor ama multisi filan da olmadığı için neden oynayayım ki bu oyunu baştan gibi bir soru da akla gelmiyor değil. Sahi ya oyunda çoklu oyuncu seçeneği yok, tıpkı şirketin bir önceki oyunu *Lords of the Fallen* gibi hikâye ve atmosfer odaklı gitmeye kasıyor oyun ve yine ikisinde de tamamen muvaffak olamıyor. Artık daha iyi yazarlarla mı çalışmaları lazım yoksa komple bu işleri bırakıp köyüne mi dönsün Deck 13 çalışanları bilmiyorum ama bir yerlerde bir şeylerin eksik kaldığı kesin. Lakin tüm bu yergilerimin üstüne öveceğim kısımlar da yok değil, mesela dövüş sistemi.

KAFA GÖZ DALMAK MI, VUR KAÇ YAPMAK MI?

Açık söylüyorum burayı çok iyi becermişler. Oynadığım 43 saat boyunca hiç sıkmadı dövüşmek, çünkü adama kilitlenip ağır ağır yumuşatıp kadayıf kıvamına gelince son ölüm vuruşu yaptığınız tarzda ilerlemiyor *The Surge*'ün dövüşleri. Elbette strateji şart, çünkü kafa göz dalınca eksoskeleton falan yalan olabiliyor bazen. Ama bazen de daha agresif bir yaklaşım benimsemek doğru çözüm. Bu hem tansiyonu yükseltiyor hem de farklı düşmanlara farklı silahlarla dalarken sürekli düşünmeye zorluyor insanı "bu sefer nasıl öldürsem" diye.

Düşüneceğiniz bir diğer mevzuysa "bu sefer neresine dalsam" olacak. Zira *The Surge*'ün bölgesel dövüş dinamikleri mevcut; kollara, bacaklara, gövdeye ve kafaya ayrı ayrı çalışabiliyorsunuz. Mantık basit. Karşınızdaki düşmanlar rastgele zırh parçalarıyla karşınıza geliyorlar ve bazı yerleri açıkta kalabiliyor. İşte orasına orasına daldığınızda daha çok hasar verip daha kısa sürede adamı gebertiyorsunuz. Buraya kadar tamam. Lakin iş zırhlı parçalara dalarken ilginçleşiyor, çünkü buralara saldırıp hasar verdikçe bitirici hareket yapma şansınız doğuyor ve acımasızca arkadaşın uzvunu koparıyorsunuz. Bu uzuvdaki zırh parçası henüz sizde yoksa Warren kafayı çalıştırıp "dur lan bak bu ilginç bi' şeye benziyor" deyip o parçayı yapabileceğiniz şemaya sahip oluyor. Yine zırhları geliştirmek için de bol bol kol bacak almanız gerekecek. Bu ayrı ayrı bölgelere dalabilme olayı dövüşleri ilginçleştiriyor ve her birini özel kılıyor. Hani aslında baktığınızda toplamda 10 çeşit filan düşman var oyunda (sizin de yanınıza alabileceğiniz) drone'lar ve iş makinaları haricinde çoğu da insanımsı tipler. Yapımcı ekibin bu cin fikri sayesinde düşman çeşitsizliği bir handikap olmaktan çıkıp tanıdığınız düşmana farklı silahlarla dalmayı test etmek isteyeceğiniz keyifli bir deney alanına dönüşüyor.

Bu noktada animasyonların kalitesinden de bahsetmemek olmaz. *The Surge* görsel olarak çok özenli ve detaylı bir yapım; zırhlar, silahlar, bunların saldırılarınızdaki ağırlığı ve genel tasarımları çok başarılı. Fatality animasyonları çok kanlı ve bininci görüşte bile sıkmayacak şekilde oyuna yedirilmişler. Görsel efektler de bayağı fiyakalı ve tüm bunların stabil 60 fps'de sunulabilmesiyse yapımcı ekibin teknik başarısı olarak hanelerine yazılıyor. Bol bol metal takırtısından oluşan teknolojik ses dünyasıyla müzikleri de atmosferi yaşatmayı gayet iyi beceriyor.



Şu ilginçlikteki mekânlardan biraz daha fazla olsaydı keşke.



GERÇEK HAYATTAKİ EKSOSKELETONLAR

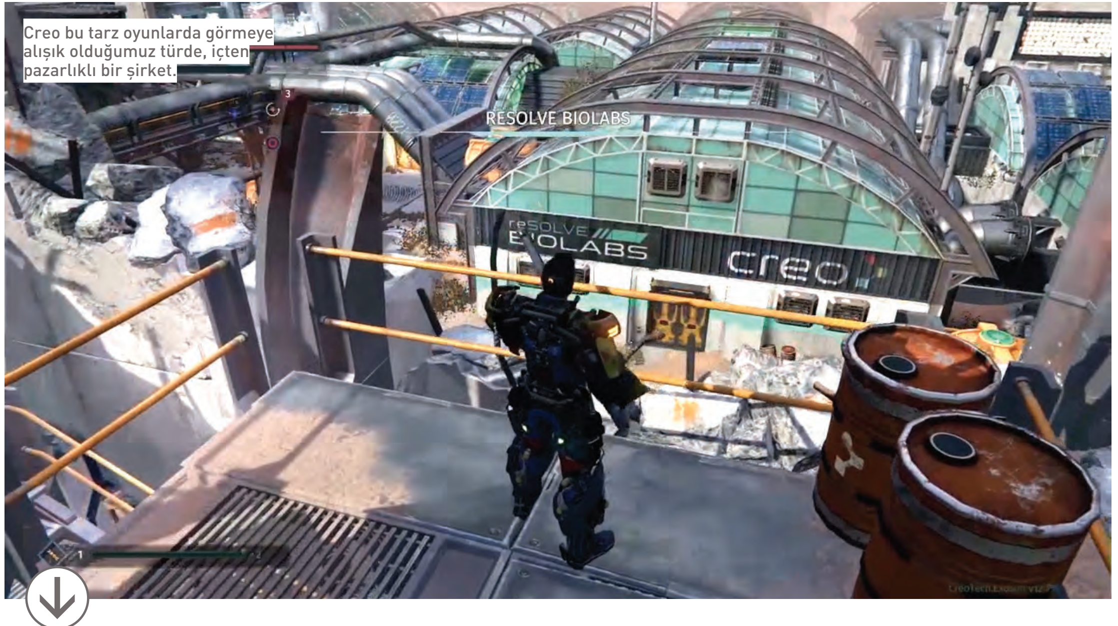
Eksoskeleton doğada canlıların kendini korumak için geliştirdikleri bir defans mekanizması olarak iş görüyor ve çoğunlukla da kabuk formunda karşımıza çıkıyor. Söz gelimi salyangozların ve çoğu böceğin kabuk kısmı birer dış iskelet ve içerideki hassas organları korumak için evrimleşmişler. Kaplumbağalar ise hem iç hem de dış iskelete sahip nadir hayvanlardan. Bugün ulaştığımız teknoloji oyundaki kadar gelişmiş olmasa da ağır yükleri kaldırmak, ulaşım, korunma, çeşitli sebeplerden engelli olanların yürüyebilmesi gibi faydaları amaçlayan eksoskeletonları üretebileceğimiz seviyeye geldi. Her gün yeni örneklerini gördüğümüz bu teknolojinin esas gelişiminiyse geleceğin savaşlarında göreceğimiz kesin. Edge of Tomorrow günleri çok da uzak değil yani.











Creo bu tarz oyunlarda görmeye alışık olduğumuz türde, içten pazarlıklı bir şirket.



BUNLARI YAPMAYIN!

- Oyunda stamina tüketen zırhları giymenin hiçbir esprisi yok. Hantal karakter kesinlikle iş yapmıyor.
- Başlarda Power Core'a seviye atlatmaya kasmayın, ekipmanları geliştirmek daha mühim.
- Ağır silahlarla vakit kaybetmeyin. Hem mesafeleri daha kısa, hem de komboları daha uzun süre alıyor. Orta ağırlık / hafif silahlardan şaşmayın.
- Yan görevleri ciddiye almayın. Önemli bir getirileri yok oyunun hiçbir yerinde.
- Her tarafı keşfetmekle vakit kaybetmeyin. Kısa yolları açmaya bakın.
- Üç bacaklı üstünüze zıplayan robotlardan kaçmayın. Aksine yaklaşıp kombo manyağı yaparak sersemletmeye çalışın.
- Çok ihtiyacınız olmadıkça insanımsı düşmanların gövdelerine çalışmayın. Hem daha az hasar alıyorlar hem de daha çabuk toparlanacaklardır. Bacaklara çalışın.
- Bulduğunuz çipleri hemen yok edip materyale dönüştürmeyin. İleride lazım olabilirler.
- Hurdaları sürekli yanınızda taşımanıza gerek yok. Geliştirme penceresinde depolayıp ihtiyaç halinde sonradan da kullanabiliyorsunuz.

Gelelim benim bu oyunlarda çok önemsediğim bir noktaya ki o da silahlar ve karakter geliştirme. *Dark Souls III* bu konuda muazzamdı ve çok farklı silahlarla ilerlememize, çok farklı build'ler yapabilmemize imkân tanıyordu. Aynı şekilde *Nioh*'un korkunç seçenek çeşitliliği ve birbirinden ayrışan silahları o oyunu ayrı bir noktaya taşırken *The Surge* bu alanda bayağı sınıfta kalıyor. Arkadaşlar açıkça anlatıyorum şimdi; oyunun henüz ikinci bölümünde bir güvenlik noktası var, burada biraz besili olsa da alt edebileceğiniz polisler mevcut. Bunlardan birinin silah tutan elini kopardığınızdaysa menzili sağlam, elektrik hasarlı bir sopanız oluyor ki hızı ve komboları da hiç fena değil kendisinin. Bunu alın, hatta becerebiliyorsanız komple zırhlarını da alın bu arkadaşların ve upgrade edin. Yemin ediyorum oyunun son boss'unu dahi bununla dövdüm ve başka silaha da ihtiyaç duymadım. Zaten 5 çeşit silah var oyunda, en iyisi de bu sopa. Tek elli silahlar eh iş yapar gibi, bir de daha ağır tek elli var onun da en iyisi oyunun ilk boss'undan bulduğunuz zaten. Gerisine hiç bulaşmasanız da gayet olur hani. Ha bir de yıl olmuş ikibinbilmemkaç hiç mi menzilli silahımız olmaz uyuz drone dan başka? Yahu rakibin lav silahı var, omuz roketi var versene bana da onlardan! Yok vermiyor haspam, çünkü oyunun dengesi bozulur, ağzı yüzü yamulur verirse. Burada tasarımcıların ayı gibi kolaya kaçtıkları izlenimine kapıldım ve hoşuma gitmedi kesinlikle.

Boss savaşları az ama öz öte yandan, onlarda eğleneceksinizdir, ben eğlendim, ter de döktüm bazılarında ama bu sayıca çok az oldukları gerçeğini de gölgeleyemiyor ne yazık ki. Karakter özelleştirmeyse stat puanı veremediğiniz sadece Rig'inizin çekirdek gücünü yükseltmekten ve kafanıza değişik bonuslar veren çipler takmaktan ibaret bir sistem. Zaten burada da birkaç çip işe yarıyor, yaşam ve stamina'ya bir de iyileşme enjeksiyonlarını basın, fatality yaparken can doldurma olanı da yanına katık yapıp topladığınız malzemeyi (*Souls*'lardaki ruh) çoğaltanı da eklediniz mi kusursuz build'iniz hazır.

BU ZIRHIN ENERJİSİ AZ GELMİŞ

Savaş sistemi, atmosferi ve görsel kalitesiyle hoşa gidecek, elleri kaşındıracak ve gayet de eğlendirecek bir oyun *The Surge*. Ama ne pahasına? Adam akıllı anlatılamayan konusu, başlangıç hariç asla önemsemeyeceğiniz odunumsu ana karakteri ve daha da yontulmamış kütük kıvamındaki yan karakterlerle dolu tasarım tembelliği bariz olan ortamlar pahasına. Fazla kompleks olmasın diye hiçe indirgenmiş silah çeşitliliği ve karakter geliştirme seçenekleri pahasına. Oynarken belli oranda eğlenmiş olsam da bitirdiğimde anında sildiğim bir oyun oldu bu, kötü ya da berbat değil ama sıradan ve en önemlisi "ruhsuz" bir yapım var karşımızda. Diğer tüm *Dark Souls* klonlarını bitirip "Yeni *Bloodborne* nerde?" diye yanıp yakılıyorsanız bakın tabii, türe ufak da olsa değişiklikler getirmeyi başarmış nihayetinde. Ama gaza da gelmeyin fazlaca, çünkü oyununun getirdikleri; götürdükleri veya hiç olmayanlarıyla kıyaslanınca devede kulak kalıyor son kertede.



- Teknik olarak başarılı
- Kurulan dünyanın görselliği
- Bölüm dizaynları
- Dövüş sistemi



- Sıradan öykü ve yan karakterler
- Tekrar oynanabilirlik yok
- Multisi yok
- Mekanlar birbirine benziyor
- Düşman ve silah çeşitliliği az
- Kolay güçlenme

6

SON KARAR

Zorluğu öyle aşırı yüksek olmayan ve dövüş sistemiyle takdirimi kazanan bir Soulsborne klonu. Ama keşke bu kadar banal olmasaydı.

TÜR: Macera YAPIM: Spike Chunsoft DAĞITIM: Spike Chunsoft DİJİTAL İNDİRME: 65 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-116-nonary



Clover'ın 999 ve VLR'deki görünüşleri birbirinden bayağı bir farklı.





Santa soğuktan titrerken Lotus hiç de üşüyormuş gibi durmuyor aslında.

ZERO ESCAPE THE NONARY GAMES

Ölümle oyun olmaz

ESER GÜVEN

Aslında ben size bu oyundan daha önce bahsetmiştim. Hatırlıyorsunuz değil mi? Geçen sene Ağustos ayında bir oyun oynamıştık hani, ismi *Zero Time Dilemma*'ydı. O incelemeyi okuduysanız *The Nonary Games*'te sizi nelerin beklediğini zaten biliyorsunuz: "*Nintendo DS'in pek fazla kişi tarafından bilinmeyen en nefis oyunları listesi yapmam istense en başa Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors yazarım. O da nesi diye düşündünüz ya hani, işte bu bilinmeyen oyun aslında her şeyin başlangıcı. Oyunda ana karakterimiz Junpei ve sekiz kişi kendisine Zero diyen biri tarafından kaçırılıyorduk ve çeşitli ölüm kalım oyunları ve verdiğimiz kararlar sonucunda oyunun 6 sonundan birine ulaşıyorduk.*"

Bununla da yetinmemiş ve sonrasında başka bir oyundan daha bahsetmiştim size. "*Sonra 2012'de 3DS ve Vita için Zero Escape: Virtue's Last Reward çıktı. Oyundaki ana karakterimiz Sigma'ydı; kaderin cilvesi olarak yine Zero takma ismini kullanan biri tarafından kaçırılan 9 kişi arasındaydık ve bunların arasında ilk oyundaki karakterlerden biri de vardı. Bu sefer oyun iyice sapıtmıştı, ulaşabileceğimiz toplam 28 tane son mevcuttu.*"

TIME DILEMMA BENİ KESMEDİ DİYENLERE

İşte *Zero Escape: The Nonary Games* tam olarak bu. PC ve PS4 oyuncuları ilk iki oyundan mahrum biçimde sadece serinin üçüncü oyununu oynayabilmişlerdi ama Chunsoft gelen isteklere dayanamayarak bahsettiğim bu ilk iki oyunu *The Nonary Games* ismindeki bir pakette bir araya getiriverdi. Daha önce ilk iki oyunu DS veya Vita'da oynadıysanız bile bu yeni oyunu PC'de (PS4'te deneme imkânım olmadığı için PC diyorum) oynamak ayrı bir keyif unsuru olmuş. Bir kere biliyorsunuz ki DS'in çözünürlüğü oldukça düşük; oyunun *999* kısmını yüksek çözünürlükte, resmen HD remake şeklinde oynamak farklı bir deneyim sunuyor. Yenilikler sadece çözünürlük yüksekliğiyle de sınırlı kalmamış, animasyonların da çoğu elden geçirilmiş, arka planlar detaylandırılmış ve oyunun bir DS portu değil de PC oyunu gibi görünmesi sağlanmış.

The Nonary Games'in en büyük artıları ise oyunun tamamen seslendirilmiş olması (hem İngilizce, hem Japonca) ve olay akışının eklenmesi. Bu olay akışı *Virtue's Last Reward* ve *Zero Time Dilemma*'da da vardı ve hikâyenin nerelerde dallandığını görmek açısından büyük önem taşıyordu. Ben *999*'ın tüm sonlarını bu akış olmadan oynamıştım ve onun için de resmen oyuna baştan başlayıp aynı odaları tekrar tekrar oynamak, aynı sahneleri tekrar tekrar seyretmek gerekiyordu (sıkıcı, hem de çok). Bu yeni sistem sayesinde *999*'ın farklı hikâye kısımlarına dalıp ikiye ayrıldığı yerden başlayabiliyor ve böylece Gerçek Son'a ulaşmadan önce tüm sonları tecrübe edebiliyorsunuz. Yapılan tüm bu değişiklikler kozmetik ve hayatı kolaylaştıran cinsten ama ana hikâye değişmiyor. Yine birbirinden ilginç dokuz karakteri birden kontrol ediyor ve dokuz saat içinde dokuz farklı kapının ardındaki bulmacaları çözmeye çalışıyoruz.

ZERO'DAN KURTULMAK İSTEYEN DE KİM?

Oyunun *Virtue's Last Reward* kısmındaysa pek bir değişiklik yok çünkü zaten Vita ve 3DS'te yayınlanan bu oyun halihazırda geniş ekran grafiklere ve 3D karakterlere sahipti. Olay akışı zaten vardı, *Zero Time Dilemma*'nın biraz daha rafine hali gibiydi. *VLR* zaten tek başına harika bir oyun olsa da *The Nonary Games*'te aslında görüyoruz ki bu koleksiyonun asıl amacı oyunculara *999*'ı cilalayarak sunmak olmuş, yanında da *VLR* bonus oyun olarak verilmiş.

Karşınızda size en az 40-50 saatlik bir oyun süresi sunacak ve bu sürenin büyük bir kısmında da karşınıza beyninizi yakacak bulmacalar ve olaylar çıkaracak bir hikâye var. Bir benzerine daha şahit olmadığınız, gizemlerle ve inanılmaz sürprizlerle dolu bir hikâye. Bulmaca oyunlarını seviyorsanız ve *999*'un neden bu kadar övüldüğünü anlamak istiyorsanız kaçırmayınız.



- 2 oyun bir arada
- O'dan kaçış bulmacaları harika
- Karakterler gerçekten acayip enteresan ve aranızda bağ kuruluyor
- Ters köşe yapan sürprizleri çok zekice hazırlanmış
- 999'un en güzel halini içeriyor
- Olay akışının eklenmesi müthiş bir kolaylık

- Sadece 999 üzerinde değişiklikler yapılmış

8

SON KARAR

Zero Time Dilemma'yı da ekleyip komple paket yapsalardı keşke.

○ **TÜR:** Yürüyüş Simülasyonu ○ **YAPIM:** Giant Sparrow ○ **DAĞITIM:** Annapurna Interactive ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-edith

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Arta kalanlar

EGE SAĞIN

Kökenleri çok eskilere dayansa da *Dear Esther* ile günümüze uyarlanan ve *Gone Home* ile popülerlik kazanan yürüyüş simülasyonlarının en yeni örneklerinden biri *What Remains of Edith Finch*. Üstelik *The Unfinished Swan* gibi masalsı bir yapıma imza atan Giant Sparrow ekibinin hünerli zihinlerinden çıkan bir oyun. Genel yapı olarak *Gone Home*'a fazlasıyla benzese de (evet, bir kez daha boş bir eve dönüp bir ailenin anılarını aydınlatıyoruz) anıları aktarım açısından farklı yöntemler sunarak oynanışı biraz çeşitlendirmeyi de başarıyor.

Annesinin ölümünün ardından köklü Finch ailesinin hayatta kalan son üyesi Edith, vasiyette ona bırakılan bir anahtarı da alarak yıllar önce terk ettiği aile evine döner. Kafasında deli sorularla evi gezip ailesinin gizemini çözecektir. Tabii bu noktada benim de kafamda deli sorular vardı. Mesela varlıklı olduğu anlaşılan bu aile neden eve derme çatma kaçak kat çıkmıştı? Uzaktan bakınca Finch ailesinin evi her an devrilecek gibi görünüyor. Bir rüzgâr esse o kaçak katlar ailenin tüm anılarını yanlarında götürüp denizi boylayacak sanki. Tıpkı önceki evleri gibi. Gelgit zamanı evin arkasındaki kayalıklardan ufka bakınca denizde kırmızı bir uyarı lambası ve etrafında yalnızca çatısı suyun üzerinde kalan bir evin kalıntıları gözüküyor.

Her an yıkılacakmış hissi veren ve güzel deniz manzarası yerine eski evin yıkıntısına bakan bir evde çocuk büyütmek sağlıklı olmaz değil mi? Fakat dahası var. Yıkılarak bir ölüme sebep olan su kaydırağının kalıntıları hâlâ arkadaki gölette duruyor. Evin içi daha da vahim. Ailenin tüm ölen üyelerinin (yani neredeyse hepsinin) odalarının kapıları macunla sabitlenmiş. Üzerlerindeki deliklerden bakarak öldükleri günkü hâlini görüyor insan... İşte böyle bir evde büyümüş Edith. En azından belli bir yaşa kadar.

ANILARA TUTUNMAK

17 yaşında eve döndüğünde de o evi terk ettikleri son gecenin izleri dikkat çekiyor. Dağınık, tabak çanak artıklarıyla dolu bir yemek masası ve devrilmiş sandalyeler... Eve girdiğiniz anda o evin sizi istemediğini hissediyorsunuz. Lanetli olduğuna inanılan ailenin anılarını muhafaza etmek istiyor adeta. Her yerinde hayat görüyorsunuz. Her oda o kadar ayrıntılı ki karakterler hakkında Edith'in hatırlamadığı bilgileri odalarındaki eşyaları, kitapların adlarını inceleyerek öğrenebiliyorsunuz.

Ancak ne evin ayrıntıları, ne yağlı boya tablo tadında görselliği, ne de mükemmel seslendirmeler bu oyunu özel kılıyor. Bu oyunu özel kılan şey ölüm. Ölümü anlatışındaki çıplaklık ve masumiyet. Lanetli bir aile Finch ailesi. Çoğu üyesi çocuk yaşta ölmüş ve siz Edith'i kontrol edip evi gezerken her üyenin ölüm anını kendi gözlerinden tekrar yaşıyorsunuz. Üstelik bu her anı sekansında farklı bir anlatım kullanılıyor. Biri rüya, biri çizgi roman, biri şiir, biri hayal... Çocukların ölümlerini çocukların gözünden yaşattığı halde bunu öyle bir anlatımla yapıyor ki durumun korkunçluğu tüm çıplaklığıyla karşınıza çıksa bile bir yandan yumuşuyor, "hayat işte" diyorsunuz. Bir anlık şok, bir iç burkulması... Aile lanetine bağlanan kazalar silsilesiyle herkes teker teker gidiyor.

Bu denli duygu yoğunluğuna sahip, insanı düşünmeye sevk eden maceranın sonu ise biraz hayal kırıklığı. İki saat boyunca giderek yükselen hikâye zirve yapacakken zayıf bir sonla bitiyor ve oyun boyunca ortaya atılan soruları cevaplamadığı gibi daha fazlasını sorduruyor. Belki böylesi daha iyidir. Belki Finch ailesinin kaderine yakışan son da budur aslında. Bence siz de Finch ailesinin anılarında iki saat geçirin. Pişman olmazsınız.

YÜRÜYÜŞ SİMULASYONLARI

Son yıllarda popülerleşen bu türü daha önce pek oynamadıysanız ama ilginizi çekiyorsa farklı yapıda üç oyunu tavsiye edeyim: ***Gone Home*, *Firewatch*** ve ***The Stanley Parable***. Bunlar bu türe giriş yapmanız ve türü sevmeniz için ideal oyunlar olacaktır.

ÖLÜM GİBİ AĞIR BİR TEMANIN EN GÜZEL İŞLENİŞLERİNDEN BİRİNİ GÖRÜYORUZ.



- Ölümü tüm çıplaklığıyla rahatsız etmeden işlemesi
- Muhteşem seslendirmeler
- Ayrıntı dolu mekân tasarımları
- Yağlı boya tablo gibi grafikler

▭

- Zayıf kalan son

9

SON KARAR

Türünün en güzel örneklerinden, çok keyifli bir deneyim.



Mekân tasarımları gerçekten çok ayrıntılı.



○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** D'Avekki ○ **DAĞITIM:** D'Avekki Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 19 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-dekker

THE INFECTIOUS MADNESS OF DOCTOR DEKKER

Soru sorma sanatı

ARES AYBAR

Dedektiflik hikâyelerini kim sevmez ki? Sherlock Holmes tadında garip ötesi bağlantıları fark ederek olayları çözmekten bahsetmiyorum. Daha realist, daha gündelik hayatın içinden konuları işleyen oyunları tercih ederim. Üstelik bir psikiyatr olarak trajik bir şekilde hayatını kaybeden meslektaşımın hastalarıyla görüşerek olayı aydınlatma düşüncesi beni garip bir şekilde heyecanlandırdı (*Kendime not: Zevklerimi tekrar gözden geçirmeliyim).*

İnceleme sırasında sürpriz olsun diye önceden fazla bilgi edinmemeye çalışırım, bu nedenle oyuna girene kadar en önemli özelliğini fark etmemişim. Doktor olarak hastalarımızla konuşuyoruz ancak karşımızda gerçek insanlar var (Bkz: FMV). Konuşmak istediklerimizi yazıyoruz ve belirli sahneleri önceden çekilmiş 1600'den fazla video duruma göre oynatılıyor. İstediğimiz her konu hakkında yazma şansımız var ancak hastalarımız hepsine cevap vermiyor. Duruma göre, hikâyenin akışı doğrultusunda ya da çok bağlantılı olmasa da yapımcının izin verdiği ölçüde genel geçer şeyler hakkında sohbet edebiliyoruz. Konuşma sırasında not defteri bölümüne yazılan notlar(ımız) bize yardımcı oluyor. Ancak diyaloğu doğru bir şekilde yönlendirmek bize bağlı.

Oyunun temeli psikiyatr olarak hastalarla yapılan seanslar. Karşımızda farklı konularda problemleri olan enteresan karakterler var, biz de onları anlayabilmek için kendilerini konuşturmalıyız. Çeşitli taktikler sayesinde doğru kelimeleri kullanmamız gerekiyor. Hayatı toz pembe gören, tadını çıkarmaya çalışan birine yaklaşımımız ile kendini medyum olarak tanıtan ukala birine tavrımız aynı olduğunda ilerleyemiyoruz. Sevdiğini kaybettikten sonra aynı güne hapsolduğunu düşünen genç adamla sakin hemşiremizin aynı dilde konuşmasını beklemek mantıklı değil. İçimde ukde olarak kalan bu meslekte pek de başarılı olamayacağımı bildiğim için bir bilene danışıp, bu konulara özel ilgisi olan eşimden yardım istedim. İki kişi bütün bir gecemizi ayırdık. İlk hastayla görüşmemiz birkaç saat sürdü. Ne yapmamız gerektiğini tam olarak bilmediğimiz için çoğu sorumuz "bunu bilmiyorum ki ben" tadında yanlış yolda olduğumuzu gösteren videolarla yanıtlandı. Aslında oyuncuya fazla özgürlük tanınmadığını anladıktan sonra daha sonuca yönelik ilerledik. Bir sonraki hasta daha zorlayıcı olmasına rağmen başarılıydık.

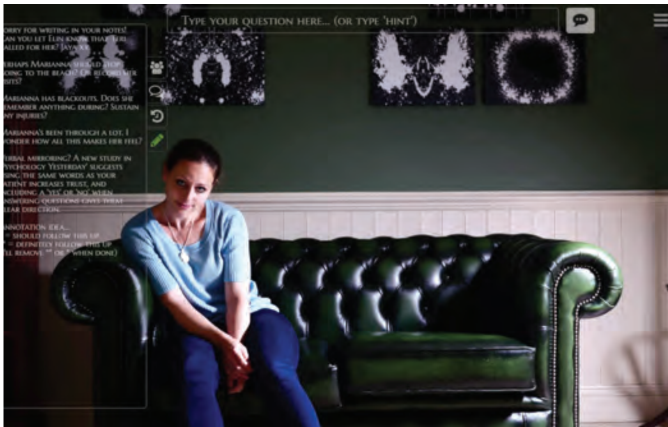
Diğer pencereden baktığımızda Dr. Dekker'ın akıbetini öğrenmeye çalışıyoruz. Muhabbete dalıp bunu unutmamak gerek. Seanslarda alacağımız bilgiler geçmişe ışık tutacağı için konuşmalarımızda eski doktorlarına değinmemiz gerekiyor. Gerçi senaryo bizi yönlendirdiği için bu çok da sorun olmuyor. Etkileşimli bir dizinin içindeymiş hissine kapılıp kapılmamak arasında kaldığımı belirtmeliyim.

Ayrıntı isterdim ama yapımcının da belirttiği gibi bu bir yapay zekâ simülasyonu değil. Belirli hedefi olan şeylerden farklı sonuçlar bekleyerek hayal kırıklığına uğrama sendromunun tuzağına düşmeden zevk almaya bakmalıyız. Psikolojik gerilim temalı, katil kim sorusunun cevabını aradığımız *The Infectious Madness of Doctor Dekker* bu yılın en sevdiğim oyunları listesine direkt girdi.

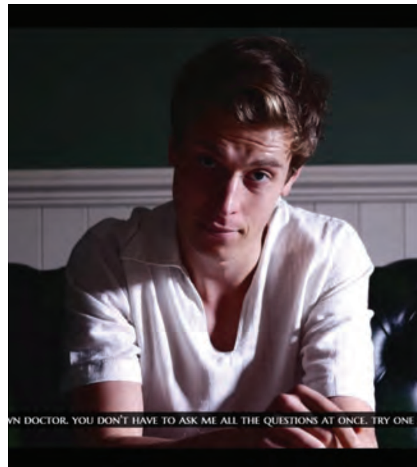
KARŞINIZDAKİ KİŞİNİN HAL VE TAVIRLARINA GÖRE DOĞRU BİR ÜSLUP SEÇMELİSİNİZ, TIPKI GERÇEK HAYATTAKİ GİBİ.

TEMEL İLETİŞİM DERSLERİ

Doğru soruyu sormak yaşamın her anında önemli olsa da oyun için ayrı bir öneme sahip. Başlangıçta ne yapılması gerektiğini belirtse de deneyimlerimden yola çıkarak birkaç ipucu vermek isterim. Öncelikle merhaba demeyi unutmayın. Genel görgü kuralları önemli, hâl hatır sormanız gerekir. Sonrasındaysa hastaların dikkatini çekecek önemli ayrıntılara dikkat etmelisiniz. Mesleğini sorabilir, bir konuda yorumda bulunabilir hatta size sorulan soruyu cevaplayarak samimiyet bonusu kazanabilirsiniz. En kritik noktaysa doğru kelimeleri kullanmanızın gerekmesi. Örneğin, "sleeping tablets" kelimesine cevap olarak "sleeping pills" dediğimde cevap alamadım. Bu da İngilizcemizin iyi olması gerektiği konusuna bağlanıyor. İngilizce öğretmeniyle birlikte oynayınca en küçük hatam bile düzeltildi ancak çok da gramer parçalamamız ya da hatasız yazmamız gerekmese de genel konsepti anlamak için belirli bir seviyede İngilizceye hâkim olmak ya da sözlük eşliğinde oynamak gerekli.



Bizi yönlendirecek ipuçları için notlarımıza bakmalıyız.





- Gerilim, gizem, heyecan
- Eğlenceli seanslar
- Başarılı senaryo

- Biraz daha ayrıntıya hayır demezdim
- Lineerlik hissediliyor

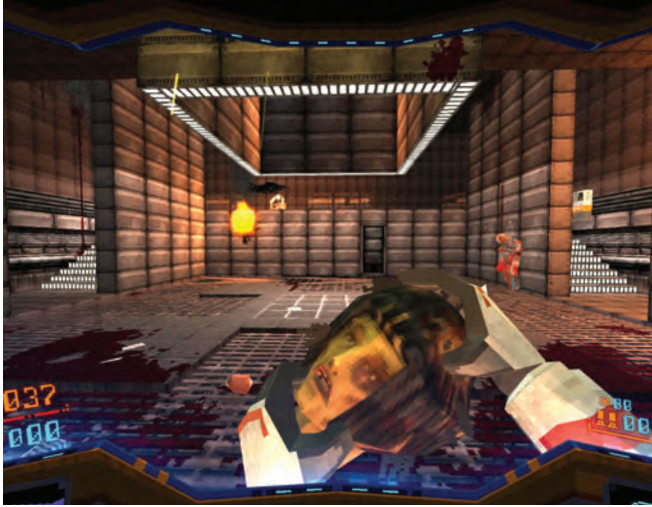
8+

SON KARAR

Psikoloji sevenler için özel bir deneyim.

TÜR: FPS **YAPIM:** Pixel Titans **DAĞITIM:** Devolver Digital **KUTULU FİYATI:** - **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 60 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-strafe

Kafalarımız dalından yeni kopartılmış olup taptaze saklanmaktadır.





STRAFE

Bir ölçek Quake, yarım çay kaşığı Doom

NURETTİN TAN

S*trafe*'in ilk tanıtım videosunu üç yıl önce falan izlemiştim. Daha o zamandan "N'apıyorsunuz evladım siz?" tepkisi oluşmuştu içimde. 90'ların FPS'lerine selam çakarken tanıtım filmi resmen 80'lerden fırlamıştı. *Doom* ve *Quake*'e duyulan hayranlık sonucu doğduğu su götürmüyordu ama bir yandan çok ibişçe bir atmosferi vardı ve bir o kadar da kanlı ve tempolu gözüküyordu.

Grafikler oyunun ilk ilgi çekici yanı, 90'lara selam çakmaya çalışırken bana daha çok *Minecraft*'ı hatırlattı. O yüzden oyun boyunca bir nostalji havasında olduğumu söyleyemem çünkü geçmişte oynadığımız oyunların grafikleri böyle değildi. Ama ne yalan söyleyeyim oyunun menüsünü açtığınızda karşınıza çıkan Commodore 64'vari seçenekler çok hoş tasarlanmış (aslında düşünülmüş desem daha doğru çünkü tasarı açısından çok zamanlarını aldığını zannetmiyorum). Kısacası *Strafe* sağdan soldan her yere nostalji salgılayarak geçmişin havasını solumanızı istiyor. Evet, oyunu oynarken geçmişe özlem uyandırıyor ama az evvel de dediğim gibi grafikler bana bugünü yani *Minecraft*'ı hatırlatmaktan ötesine geçmedi.

Karşınıza çıkan ilk düşmanları vurduktan sonra duvara saçılan kandan oyunun gayet kırmızıya bürülü olduğunu anlıyorsunuz. Düşmanların kolu bacağını vurdukça *Soldier of Fortune* (uzuvların kopabildiği ilk FPS idi yanlış hatırlamıyorsam) tadında uzuvlarının koptuğunu göreceksiniz. Günümüz oyunlarında oldukça detaylı işlenen vahşet öğelerinin geçmişe yolculuk tarzında böyle basit işlenmiş olması beni gülümsetti. Kola mı ateş ediyorsunuz, o kol düşüyor, bacağından mı vurdunuz bacak basitçe sağa sola fırlıyor. Kopan uzuvlar ve cesetlerse kırmızıya boyadığınız duvarlarla beraber hep orada kalıyor.

Kullandığınız silahların birinci atış ve ikincil atış türleri var. Genelde kalabalık gruplar (robotlar ya da ne olduğunu anlamadığım değişime uğramış insan gibi tipler) üzerinize hücum ettiğinde (ki genelde kalabalık geliyorlar) silahların ikincil atış tipini kullanmak hayat kurtarıyor. Başlangıçta ana silahınızı seçmek zorunda olmanız ise ilginç bir ayrıntı olmuş. Belki de oyun stilinize göre bir seçim yapmanızı istediklerinden böyle bir yol izlemiş olabilirler; pompalı, railgun (yeah!) ve saldırı tüfeği üç seçenekten birisi. Dilerseniz silahlarınızı geliştirme seçeneği de bulunuyor. Ana silahınızın yanı sıra bölümlerde ilerledikçe kullanabileceğiniz başka silahlar da bulabiliyorsunuz.

ÇEŞİTLİLİK Mİ, ÖZENLİLİK Mİ?

Strafe'in bölümleri bilgisayar tarafından otomatik olarak hazırlandığı için pek 90'ların oyunlarına benzediği söylenemez. Çünkü o zamanlar bölüm tasarlamak bir sanattı ve ciddi şekilde planlanması uzun süre almış mekânlarda hayatta kalma mücadelesi verirdiniz. *Strafe*'de oyuna dilediğiniz kadar baştan başlayın sizi şaşırtacak şekilde farklı bölümlerle karşılaşıyorsunuz. Her defasında birbirinden farklı bölümlerde oynamak güzel bir tecrübe olsa da önceden tasarlanmamış haritalarda oynamanın yaratacağı zorluk farkını resmen karşınıza çıkan düşman sayısıyla dengelemeye çalışmışlar. Zırh ve fazladan mühimmat alabileceğiniz noktalar otomatik hazırlanan haritalar yüzünden bazen öylesine imkânsız noktalarda duruyor ki oraya uğramadan geçmek zorunda kalıyorsunuz. Bulunduğunuz bölümde yolunuzu bulmanın zorluğu yerine üzerinize akın eden (ve gayet acımasız şekilde ateş eden) yaratıklara karşı hayatta kalmaya çalışmak *Strafe*'in asıl mücadele ettirici kısmı. Ama belirli bir noktadan sonra kopan kollar, bacaklar ve kana bulanan duvarlar yüzünden "gak" geldiğini itiraf ediyorum. Kendini tekrarlamaya başlıyor.

Fiyatı biraz daha uygun olsa hakkında daha iyi yazabilirdim ama fiyat/performans açısından çok Araf'ta kalmış bir yapım. Bir de ben fena şekilde "Motion Sickness" yedim oynarken, bazı FPS oyunları midenizi alt üst ediyorsa, risk altında olabilirsiniz.

NOSTALJİ HAVASI VAR AMA ESKİLERİ GERÇEKTEN İYİ YAPAN NOKTA BİRAZ KAÇMIŞ.



- Müzikler
- 90'lar nostaljisi
- Klasik FPS'lere hoş göndermeleri var
- Rastgele oluşan bölümler çeşitlilik hissi veriyor



- Oyunun zorluğunun karşınıza çıkan düşmanların sayısıyla dengelenmesi
- Durmadan patlayan kafalar, kopan bacaklar... Sıkıyor yahu bir yerden sonra
- Grafik tarzı mide bulantısı yaratabiliyor

6

SON KARAR

Tarifsiz duygular içindeyim. Oyunda iyi niyetle birçok şey denenmiş ama bir yanım olmamış diyor. Takdir de ediyorum... Ama... Eksik...

one ps4

INJUSTICE 2

SÜPER KAHRAMANLAR, SÜPER KÖTÜLER, ZENGİNLER VE PSİKOPATLAR... HERKES 2. RAUNTTA BULUŞUYOR!

VOLKAN TURAN



Hikâye gereği Joker bu oyunda yok ama Suicide Squad'dan çıkmış versiyonuyla oynamak serbest.





Maç öncesi karakter-lerin birbirine attığı fiskeler çok iyi!



Yenilmezlerin yenildiği, güçlülerin saf değiştirdiği, iyilikle kötülüğün iç içe girdiği, adaletsizliğin kol gezdiği bir dünyada; bir safta yer almayanların zarar gördüğü, savaşmayanların öldüğü yerde süper kahraman dahi olsanız işiniz kolay değildi. Nerede, ne zaman, kime nasıl güveneceğinizin muamma olduğu bir ortamda kahramancılık oynamak, hiç de çocukluğumuzda pelerinli bir şey giydiğimizde hissettiğimize benzemiyordu. En azından ilk *Injustice* oyunu bize böyle hissettirmişti. DC karakterlerinin böyle bir atmosferde buluşup dövüşmesi türe taze bir hava katmıştı ve hikâyedeki bu taze soluk oynanışa olmasa da satışlara pozitif olarak yansımıştı. *Mortal Kombat*'ı da mutfağından çıkaran NetherRealm Studios "bir *MK*, bir *INJ*, bir *MK*, bir *INJ*..." formülünü bozmadı ve sıra geldi taptaze *INJ* oyununa. İlk oyundaki o kasvetli havayı sevenlere müjdeyi vereyim; o atmosfer hiçbir yere gitmemiş hatta atmosfere yeni katmanlar eklenmiş. Ama geri kalan noktalarda ekip ne kadar ileriye gidebilmiş, gelin işin derinine inelim...

SENİ ÖZLEYECEĞİZ JOKER!

INJ 2 ilk oyunun beş yıl sonrasında geçiyor. Normalde işlerin iyiye gittiğini filan düşünürüz, değil mi? Etraf sakinleşmiştir, çiçekler, böcekler... Ama hayır! *INJ 2* konuya çok hızlı ve sert giriyor. İlk oyunda alternatif evrende başımıza -yani Batman'in başına- büyük belalar açan Superman tam aklını başına aldı, zaman Dünya'yı toparlama zamanı derken The Society örgütlenmesinin ortasına düşüyoruz. 70'lerin sonunda DC çizgiromanlarında ilk kez gözüken The Society, *INJ 2*'de Gorilla Grodd güdümünde karşımıza çıkıyor. Tabii ki bu esnada Justice League ekibi öyle büyük bir motivasyon sahibi değil. Ne Joker'in dâhil olmadığı bir plandan, ne de Superman'den o kadar çekinmiyorlar çünkü ortada gerçek bir kötülük yok. *INJ 2*'nin kötüsü Superman değil, değil ama tam o sırada Brainiac babalar gibi sahneye çıkıyor! Brainiac, ordusu ve uzay gemisiyle koca koca şehirleri hüpletirken doğal olarak kaos baş gösteriyor. Justice League ekibi, The Society ekibi ve Brainiac tutsakları arasında pinpon maçlarını andıran olaylar son sürat yaşanıyor *INJ 2*'de. Bir ara olayları takip etmekte zorlanıyorsunuz. Kim kime dum duma...

Daha fazla bilgi vererek sürprizleri bozmak istemiyorum ama şunu çok rahat söyleyebilirim ki, *Injustice 2*'nin hikâye modu şu ana kadar dövüş oyunları içerisinde yapılmış **en iyi hikâye modu**, nokta. İki oturuşta bu modu bitirecek olsanız da örgü, sinematik anlatım, müzikler derken emin olun son zamanlarda çıkan tüm DC filmlerinden iyi bir hikâye var karşınızda. Hem de tekdüze giden bir hikâye de değil bu. Modun yarısından itibaren oyun size "Bu rakiple hangi adamla kapışmak istersin?" diye seçim yapma imkânı veriyor. Bu seçimler size farklı konuşmalar, farklı animasyonlar şeklinde geri dönüyor. Daha güzeliyse, oyunda bir iyi bir de kötü son var. Son seçiminizi yaptığınızda, tarafınızı seçtiğinizde sonuçlarına katlanacaksınız artık! Bir dövüş oyununda hikâye modunu iki kez bitirmek isteyeceğimi hayal bile etmemiştim!

LOOT! DAHA FAZLA LOOT!

İyiliğin ve kötülüğün kompleks bir şekilde iç içe girdiği bu hikâye modu size ilk oynamanızı önereceğim mod. Orta zorluk seviyesinde oynadığınızda hem karakterleri şöyle bir tanıyacak hem de oyuna ısınacaksınız.
Hikâye boyunca pek çok karakterle oynamanız isteniyor ve bu da size çaktırmadan bir altyapı hazırlıyor. Burası bitince de biraz tek oyunculu mod, biraz pratik modu attınız mı daha zor şeylere hazırsınız demektir. Şimdi müthiş bir iş yapıp sizlere oyundaki tüm modları uzun uzun anlatayım, ne dersiniz? Şaka şaka, çoğu bilinen şeyler zaten ama önemli modları da es geçmeyeyim.



BİR DÖVÜŞ OYUNUNDA GÖREBİLECEĞİNİZ EN İYİ HİKÂYE MODUNA SAHİP INJ 2.





Ancak onun da öncesinde "Gear System" nedir bilmeniz gerekiyor. Gear System temelinde bir loot sistemi. Yani düşmanı yeniyorsunuz, bir şeyler kazanıyorsunuz. RYO'larda sık sık gördüğünüz sistemi ilk kez bir dövüş oyunu bu kadar ciddi şekilde kullanıyor. NetherRealm ekibinin dediğine göre bu fikir aslında ta Midway zamanından beri akıllarındaymış ve *MK* yerine *INJ*'e nasip olmuş. Efendim, bu düşen eşyalar o kadar çok şeye yarıyor ki... Kafanıza, kollarınıza, bacaklarınıza takabileceğiniz aksesuarlar veya kıyafetler olabiliyor bunlar. Ya da dövüşçü profilinize geçen kozmetik şeyler olabiliyor. Hatta karakterinizde normalde olmayan özel hareketler dahi bu loot'lardan çıkabiliyor. Loot'ları bronzdan platinuma kadar derecelendirilmiş kutulardan alıyorsunuz. Overwatch'taki gibi şaşalı efektlerle açılıyorlar ve oyuncuda gerçekten bir coşku yaratıyor. Epic bir kutu düşürünce anlamsızca mutlu oluyorsunuz. Onlarca karakterin binlerce eşyası bu kutulardan (Mother Box deniliyor bunlara) düşmeyi bekliyor ve aynı türde bile olsalar farklı güçlere sahipler. Kimisi vereceğiniz hasarı arttırırken özel hareketlerin gücünü düşürebiliyor, kimisi enerjinizi arttırıyor, kimisi alacağınız hasarı düşürüyor, kimisi kapma hasarını arttırıyor... Yani A'dan Z'ye her işe yarayan ganimetler bu kutularda ve kendileri oyunun her yerine döşenmiş durumdalar. Online olsun offline olsun bir modu oynuyorsanız, bir görevi bitiriyorsanız mutlaka bu kutulardan kazanıyorsunuz. Sistemi çok iyi tasarlamışlar, kutu açmaya hiç doymuyorsunuz. Bu nedenle oyunda bir de mikro-alım sistemi eklemişler. Oyun içi paranız biterse, gerçek para harcayarak kutu açmalara devam edebilirsiniz -ki eminim altı ay sonra kimsede oyun içi para kalmayacak ve millet zaten para ödediği oyuna ayrıca paralar dökecek. Firmayı ve oyun markasını Blizzard satın alsaydı, emin olun bundan iyisini yapamazdı!

ÇOKLU EVRENE GİTTİM, DÖNECEĞİM

Şimdi konuyu en güzel oyun moduna; Multiverse'e getireceğim. "Çoklu evrenlerin" yer aldığı bu mod, temelde *MKX*'teki online kule savaşlarına benziyor. Hatırlarsanız bu kuleler belirli zamanlarda açılır, belirli düşmanları yenmeniz istenir ve güzel ganimet bırakırdı. Yine de pek popüler değildi. Multiverse de temelde böyle ama daha genişi ve anlamlısı. Karşınıza çıkan pek çok gezegen geri sayımda yok olmayı beklerken siz de basitten zora doğru bu gezegenlere gireceksiniz ve göreceksiniz ki bu evrenlerin içinde de alt görevler var. Bu alt görevleri yapmaktaysa serbest değilsiniz. Kimi görev "önce şu görevi bitir" gibi kısıtlamalar koyuyor. Bunun ilk nedeni aslında "sen hele bir kolayını geç de zoruna bakarız" mantığı. Seviye arttıkça evrenlerdeki zorluk seviyesi de gerçekten artıyor ve





Multiverse modu oyunun ömrünü ciddi şekilde uzatabilecek potansiyele sahip.





Güzel Gear'larla Deadshot'ı yürüyen bir tanka çevirebilirsiniz.

HANGİSİYLE OYNAYAYIM?

Dövüş oyunları gruplarının vazgeçilmez sorusudur: "Beyler X oyununu aldım, gamepad mi öneririz, arcade stick mi, yoksa klavye mi?". Aslında cevap basit; en iyi hangisine alıştıysanız o en iyisidir. Dövüş oyunları sevdalıları genelde atari salonlarından gelme olduğu için arcade stick ile oynar ama Playstation 1 gamepad'iyle büyük turnuva kazananlar da var bu topluluktа. Yıllardır klavye oynayanlar da şiir yazar gibi oynayabiliyor. Eğer yeni bir oyuncuysanız bu soru biraz daha mantıklı çünkü oyununa göre rahatlık derecesi değişiyor. NetherRealm oyunlarının gamepad'le rahatça oynandığı bilinir mesela. Ama yılların arcade stick'çileri de zorlanmaz.

Death Stroke yok belki ama yerine Deadshot gelmiş. Etraf kurşundan geçilmiyor tabii ki.



kısa bir süre sonra oyunu gerçekten biliyor olmanız gerek; basit taktiklerle düşmanı avlamak mucizelere kalıyor. Bu görevlerde üç çeşit kutu kazanabilmek için üç farklı puan barajını aşmanız gerek. En yüksek puanı aşmak için de gereksinim duyulan pek çok şeyi yapmanız lazım. Örneğin bitirici hareketinizle maçı bitirmek veya bir maçı perfect kazanmak gibi. Multiverse'teki bazı görevlerde oyun içi yapabileceğiniz ekstra aksiyonlar oluyor. Örneğin yerden beş kere seri yumruk vur ya da hiç zıplamadan maçı kazan ya da rakibini yedi kere kap... Gibi sayısız şey ek görevle maçlar daha bir çekişmeli geçiyor. Zorlandığınız yerde zaten sürekli açtığınız kutulardan gelen eşyaları üzerinize takmanız gerek. Örneğin 20. seviye olup Darkseid'i yenmek yine zor olacak ama şöyle beş tane epik parça düşürmüşseniz daha kolay geçeceksiniz bu boss'u.

Kazandığınız parçaları kullanabileceğiniz ve başarılı oldukça daha fazla parça, XP ve diğer ganimetler elde edebileceğiniz mod ise AI Battle Simulator. *Killer Instinct*'ten ilham alınan ama üzerine eklemeler yapılan bu modda üç tane karakter seçip (her sekiz saat için), gerçek oyunculara karşı online maçlara sokabiliyorsunuz. Ve izliyorsunuz! Evet, yapay zekâ maçları sizin için oynuyor ve her kazanılan maç için doymak bilmez parça aşkınız da kazanmaya devam ediyor. Yapımcılar işinizi biraz daha kolaylaştırmak için maçları 4x kadar hızlandırabileceğiniz bir özellik eklemiş. Maçlar böylece maksimum bir dakikada bitiyor. Eğer turbo tuşu olan bir gamepad'iniz veya arcade stick'iniz varsa turboyu aktifleştirin, yatmadan önce bu modu açın ve sekiz saat boyunca ganimetleri toplayın! Her sekiz saatte bir üç karakterinizi değiştirmeniz gerektirdiği için günde üç kez bunu yaptığınızda dördüncü gün tüm karakterlerin seviyelerini maksimuma çıkardığınızı göreceksiniz. Bu da benden size bir iyilik olsun!

KİMİN KLANI BÜYÜK?

Geriye kalan modlarsa tanındık şeyler. Arkadaşınızla yan yana oynayacağınız bir mod, zorluk seviyesini belirleyip yapay zekâya karşı öylesine kapışacağınız tek kişilik mod, oyunun temellerini öğrenebildiğiniz alıştırma modu, görev bazlı giden eğitim modu aklıma ilk gelenlerden. Klan (Guild) moduysa en son *Tekken Tag Tournament 2*'de gördüğümüz ve sonra oyundan kaldırılan moda benziyor. İster yeni bir klan açın, isterseniz açılmış



MOBİL VERSİYONU NASIL?

Mortal Kombat X'in mobil versiyonu oldukça tutunca sanıyorum ki bundan böyle her NetherRealm oyunu mobile çıkar. INJ 2'nin de mobil standartlara göre çıkan mobil oyunu iyi diyebileceğimiz sınıfa giriyor. Ücretsiz indirilen ve oynanan oyun daha çok offline modlar üzerinden ilerliyor. İlk başta karakterlerin çoğu kapalı olsa da oynadıkça kazandığınız kristallerle yenileri açabiliyorsunuz (veya parasıyla kristal alabilirsiniz). Hikâye modunu eminim herkes deneyecektir ama asıl zevkli kısım Arena modu. Gerçek oyuncularla kapıştığınız bu yerde şimdilik bağlantı sorunları mevcut ama kısa sürede düzelebilir. Oynanışsa önceki INJ ve MKX oyunundan pek de farklı değil. Ekranın solu gard alma, sağ tarafı dört yön ve üç özel güç butonuyla şekillenmiş durumda. Art arda yapacağınız tap komboları özel güçlerle süslüyor, ölmeye yakın diğer karakterlerinizi maça sokuyor ve böyle böyle ganimet topluyorsunuz. Oyunu konsolda oynayamıyorsanız dahi bu mobil sürümü sizi epey eğlendirecektir. Tabii şarjınızı emene kadar!



ÖZET GEÇİYOR VE SPOİLER SAÇIYORUM

İlk INJ oyununu oynamayanlar ve sonra oynarım diyenler bu kutucuğu derhal terk etsin! Oynamış ama unutmuş olanlar kalabilir, bir özet bence INJ 2 için yeterli olacaktır.

İlk INJ oyunu aslında çizgi-roman tabanlıydı. Oyundan sonra da oyuna konu olan kısımların devamı geldi. INJ 2 ise çizgi-roman olmadan yoluna devam ediyor. INJ döneminde Joker Superman'e inanılmaz zarar vermiş, eşi ve çocuğunun ölümüne sebep olmuştu. Superman de duygularına yenik düşüp Joker'i öldürmüştü. Superman'in bu acısı, "kötülere" karşı inanılmaz bir toleranssızlığa neden olmuştur. Tüm suçlular ölmeli ve iyiliği hiçbir şey tehdit edememelidir. Bu da haliyle Superman'i bir diktatöre çevirmiştir. O artık düşmüş bir kahramandır ama sadakatini bozmayan da pek çok arkadaşı vardır. Superman'in bu Rejim'ine karşı Batman ve Justice League ekibi karşı gelir. Alternatif evrenlerden gelen karakterler, bizim zaman çizgimizdeki karakterlerin aklını başına almasını sağlar. Buradan finale kadar pek çok ihanet, pek çok entrika, pek çok alternatif evrenin karakterleri karşımıza çıkar ama finalde Batman Superman'i tutsak etmeyi başarır. Tabii ki Superman'in tutsakken dahi parlayan kırmızı gözleri bize bir şey söylemektedir: INJ 2!



Gear'lardan çıkanlarla neredeyse tanınmayacak kadar değişebiliyorsunuz. Bunun avantajı rakibe korku salmanız!





olan bir klana dâhil olun (bkz. bizim klanımız) ama mutlaka bir klan içinde yerinizi alın çünkü hem günlük bazda hem de daha uzun sürede size ekstra kazanç olarak geri dönüyor. Rekabetçi bir ortamınız varsa "en büyük Guild bizim Guild" nidaları eşliğinde zirveye oynayabilirsiniz. "Günlük bazda" görev dediğimi fark edenlere ek bilgi olarak; bu görevler Multiverse veya diğer mod görevlerinden bağımsız çalışan ayrı görevler... Oyunun adını ve türünü daha önce söylememiş olsam bir RYO'dan bahsettiğime iddiasına girerdiniz öyle değil mi? Görev aşkına!

Gelelim rekabetçi dövüş oyunu severlerin en uğrak durağı online modlara. Bu köşe *Mortal Kombat X*'ten çok da farklı değil. Önerim Rank modu öncesi maçların daha sakin geçtiği ve oyunu az bilen oyuncuların daha fazla yer aldığı Player Match modunda bir süre takılmanız. Hem online gecikmeye eliniz alışır hem taktikleri görür, çözümler düşünürsünüz. Dilerseniz King of the Hill modunda pek çok oyuncuyla da oynayabilirsiniz. Ardından da Rank moda gönül rahatlığıyla dalma vakti gelmiş demektir. Rank şu anda sorunsuz değil ama çıkış için yeterli. *Street Fighter V*'in bile henüz adam olamadığını düşünürsek *INJ 2*'nin yaptığı başarıdır. Nedir bunlar? Eşleşmeler yani Match Making şu anda iyi çalışıyor. Seviyenize göre rakip bulma başarı oranı yüksek. Eğer coğrafi olarak size yakın yerde seviyenize göre oyuncu yoksa biraz daha uzaklarda arama yapıyor. Sonuç başarısız olursa ancak size daha yakın ama daha başarılı rakip karşınıza getiriyor ve bu sefer de maçı oynamak isteyip istememe opsiyonu sunuyor. Diğer türlü senaryolarda bu opsiyon karşınıza çıkmıyor ve eğer maçtan çıkarsanız ceza alıyorsunuz. Netcode'da oyunun yeniliğinden kaynaklı kopmalar yaşanabiliyor şu aralar, bu maçlara bir ceza işlemiyor ve sistem size hemen başka bir rakip buluyor. Bu teknik sorunların hızla yamalandığını hatırlatırım. Peki netcode nasıl? Açıkçası bir *The King of Fighters XIV* veya *Guilty Gear Xrd REV* değil ama Türkiye'ye yakın ülkelerle makul düzeyde oynayabiliyorsunuz. İdeali 90 ms ping altı ile oynamak olsa da İngiltere'ye açıldığınızda 150 ms üstü rakipler çoğalıyor. Bu gecikmenin artması hızlı hareketleri zamanında yapamıyor oluşunuz ve komboları düşürmeniz anlamına geldiği için kendinize bir alışma süreci koymanız şart. Alıştıktan sonra kim tutar sizi!

GARD VE KOŞMA TUŞU YOK, OLEY!

Hep derim; dövüş oyununu hakkıyla oynamak zor iştir. Diğer türlere göre daha zahmetlidir çünkü yapılan hareketler saniyenin onda birine tekabül etmektedir, karşı koymak refleks gücü ister, rakibi çok kısa sürede okumak, çözmek gerektirir. Bir takım oyunu olmadığı için sadece beyninize güvenirsiniz. Yeni modaysa biraz farklı, işin içine artık doğru tahmin, yani şans da girmiş durumda. Eski dövüş oyunlarında da 50/50 oyunları olsa da günümüz dövüş oyunlarında bu durum daha sık kullanılıyor. NetherRealm tasarımcıları bunu en son *MKX*'te çok kullanmıştı, ardından *SFV*'te çokça görmüştük, sıra *INJ 2*'de. Bu oyunda uzun süre defans yapmaya yer yok çünkü yakın mesafede her adamın high-low yani havadan-yerden pek çok, pek hızlı hareketleri var. Gardınızı süratle aşabiliyorlar. O nedenle ya zone yapmalı (yani rakiple aranıza her daim belirli bir mesafe koymalı) ya da rakibi sürekli dürtmeli, bir açık kollamalısınız. Footsie yani ayak oyunlarına alışkın oyuncuların açık bulması bu oyunda kolay. Bulduğunuz her açığı cezalandırmalı, bar yönetimi yapmalısınız. Elbette rakiplerinizin eli armut toplamayacak, size göre bir oyun sergileyecek.

İlk *INJ*'i oynayanlar oyuna hızla alışacak olsa da oyunun asıl dinamikleri *MKX*'e benziyor. Tabii ki

gard tuşu olmayan haliyle. Bu oyunda da özel hareketleri bir bar yakarak güçlendirebiliyor, çeşitlendirebiliyorsunuz. Bu oyunda da komboları bar harcayarak kırabiliyorsunuz. Bu oyunda da Wager yani Clash sistemiyle ya enerji topluyor ya da rakibe hasar veriyorsunuz (Animasyon sırasında ortaya harcamak istediğiniz barı belirtiyorsunuz, en fazla barı ortaya koyan kazanıyor. Kaybeden %30'a kadar hasar alabilirken kazanan %30'a kadar enerji alabiliyor). Diğer NR oyunlarında olmayan yeni özellikse "vurulmaz" özelliğine sahip bir opsiyonunuzun olması. Karakterinizi ileriye doğru koştururken bir bar harcayarak ileriye doğru, vurulmaz bir şekilde takla atabiliyorsunuz. Şu anda bu özellik yavaş başladığı için spam yapan karakterlere karşı pek etkili değil ama eminim ki düzelecektir. Bu hareketin bir benzerini de dayak yedikten sonra, havadan yere doğru sırt üstü düşerken yapabilmeniz. Geriye doğru kendinizi atıp hava kombosundan kurtuluyor ve bir bar harcıyorsunuz. Gördüğünüz gibi hem *MKX* hem de *INJ*'den daha öte bir bar mekaniği kullanıyor *INJ 2*. Bu nedenle de dört barınızı çok iyi kullanmalısınız.

Elbette tüm marifet bar yönetiminde değil, mesele hem kendi karakterinizi hem de rakibi tanımak. Şu anda oyunda 29 karakter var ve denge sorunu yok diyebiliriz. Sadece bazı karakterler iyi zone'luyor ama emin olun ki her karakterin bir anti karakteri var. Bu nedenle *INJ 2*'de pek çok karakterle oynamaya kendinizi hazırlayın. Önerim bir tane iyi zone'layan bir tane de yakında iyi saldıran, high-low-overhead'leri iyi olan karakterle oyuna başlamanız. Her ne kadar Batman ve Superman bu oyunun Ken ile Ryu'su veya Sub-Zero ile Scorpion'u olsa da o kadar iyi karakterler olduklarını söyleyemem. En iyisi tüm karakterlerin eğitim modlarına girip şöyle bir göz gezdirin. Black Adam, Cheetah, Flash, Doctor Fate ve Aquaman'i bir deneyin derim. Deadshot şu aralar çok popüler olsa da tahminim iki aya kalmaz nerf'lenecektir. Neyse, rakibe göre rakip almak önemli olduğu için online maçlarda seçiminizi görünmez olarak yapmak mantıklı. Ayrıca Player Match'lerde unutmayın ki eğer ayarlardan Competetive özelliğini kapatmazsanız, tüm parçalar aktif olarak dövüşürsünüz. Neyse ki Rank modunda böyle bir durum yok, herkes eşit. Diyelim ki karakter tanıma kısmını aştınız, kombolarda da sorun yok, bar yönetimi de güzel. Geriye ne kalıyor? Arkadaşlar geriye bölümler içindeki etkileşimleri kullanmak kalıyor. *INJ* oyunlarının en büyük özelliği aslında bu arena etkileşimleri. Her haritada (toplam 12 adet) en az dört farklı noktada etkileşim var ve etkileşim tuşuna doğru zamanda basarsanız ya ekstra kombo yapma imkânı yakalarsanız ya da rakibi diğer bölümlere (hasar vere vere) sokarsınız. Maç süresi 240 saniye olduğu için (gerçekten çok uzun ya) bu arena hasarlarına mutlaka ihtiyaç duyuyorsunuz. Rakip de biraz dalgınsa bu etkileşimleri genelde yiyor ve alın size beleş hasar!

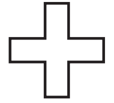
KLAN SİZİ BEKLER!

Dayak Kulübü olarak INJ 2'deki PS4 Guild adımız: Turkish Fight Klub. Guild ID: R5SWN Guild kısmından ID'yi aratın, başvuru yollayın. Ne kadar kalabalık olursak o kadar iyi. Zaten maksimum 50 kişi olabiliyoruz.

MAHALLEDEN DÜNYAYA!

Normalde daha önce dövüş oyunu oynamamış birine "al bu oyundan dövüşe başla" demek zor iştir çünkü dövüş oyunlarına başlangıç oyunları 90'lardan sonra bitti. Geriye kalanlar ya çok zordu ya da çok dandiklerdi. Ama *INJ 2* kesinlikle o oyunlardan biri değil. Teknik derinliği olması gerektiği kadar ve yeni bir oyuncuyu samimice kucaklayacak içeriğe sahip. Online moduna girmeden bile onlarca saat offline modlarda eğlendirecek kalibrede. Online topluluğu zaten anlattım ama çok daha fazlasını isteyen rekabetçi ruhlu oyuncular için dahi Warner Bros gerekli espor müsabakalarını hazırlamış. Örneğin ESL Avrupa maçları başlıyor yakında. Toplamda 600 bin dolar ödüllü global bir turnuva turu başlıyor. Başka firmaların özel turnuvaları yolda. Elbette rekabetçi arena bir *Street Fighter IV* kadar olamaz ama yapımcı ekip zaten hiç o kafada değil. Espor arenası bu kadar sık değişirken bir oyuna beş yıl destek vermek ne kadar mantıklı, onu göreceğiz ama *INJ 2* yola harika başladı. Hani artık birine kitap, film, oyun hediye etmek klişe sayılıyor ya, emin olun "3'ü 1 yerde" olan en mantıklı hediyelerden biri şu aralar *INJ 2*.


Atrocitus, Grodd, Swamp yavaş karakterler ama yakaladı mı pişman ediyorlar.



- Dengeli karakter yelpazesi
- Offline mod zenginliği
- Yeni oyuncular için ideal
- Gear sistemi
- Film gibi bir hikâye moduna sahip
- Başlangıç için iyi online mod performansı



- Bazı karakterler torpille kadroda
- Bazılarıysa neredeyse MKX ile aynı oynanıyor
- Online aksaklıklar

8+

SON KARAR

Eski bir dövüş oyunu hayranı da olsanız, türe yeni girecek de olsanız mutlaka sizi mutlu edecek bir köşesi var. Ancak çok ömrü yok.

TÜR: Dövüş **YAPIM:** NetherRealm **DAĞITIM:** Warner Bros / Bilkom **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (PSN), 208 TL (XBL)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-116-inj2

TÜR: Spor **YAPIM:** Saber Interactive **DAĞITIM:** Mad Dog Games **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (Playstore), 31 TL (Steam), 60 TL (PSN), 49 TL (XBL), 20 Dolar (Nintendo e-shop) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-nbap

NBA PLAYGROUNDS

Uçarak smaç basma şenlikleri ve zorlukları

NOYAN AKATLI

NBA - basketbol oyunu denince, son yıllarda 2K Sports firmasının simülasyon ağırlıklı *NBA 2K* serisini oynuyorum yılda ortalama 70-80 saat civarı. Farklı yapıda, arcade tarzında basketbol oyunu ise en son 7-8 sene önce, PS3'te *NBA Street Homecourt*'u oynamıştım. Ünlü NBA yıldızlarının yanında kendi basketbolcumuzu yaratabildiğimiz, zorluk dengesi fena ayarlanmamış, özellikle eğlence kısmında başarılı bir yapımdı *Street Homecourt, NBA Playgrounds*'un aksine.

ARCADE DEDİĞİN KOCA KAFALI OLUR

Arcade tarzı spor oyunlarının tipik bir örneği *NBA Playgrounds*. Gerçekçilik, ayrıntılı taktikler beklemeyin; ikiye iki oynanan, çizgi film - karikatür arası renkli görünümdeki basketbolcuların uçan takla atıp kol ve bacaklarından ışıklar çıkararak smaç yaptıkları, smaç yaptıkça özel bonus barını doldurdukları ve rakibin hücum süresini daha hızlı erittikleri, Usain Bolt'tan daha iyi sprint atabildikleri bir oynanış yapısı söz konusu.

Ünlü NBA yıldızları yeterli sayıda mevcut, çoğu takımdan 4 veya 5, bazılarından 6 eski veya güncel yıldız sporcuyu seviye atladıkça - turnuva kazandıkça gelen paketleri açarak listenize ekleyebiliyorsunuz. Seviye atlama ödülü gri paketlerden çoğunlukla aynı oyuncular çıkıyor bu arada, can sıkıcı. Turnuva ödülü sarı paketlerdeyse epik veya daha iyisi, efsanevi yıldızlardan çıkıyor. Bu kartlarda beğendiğim bir özellik; arkalarında NBA yıldızları hakkında kısa ve öz bilgilerin verilmiş olması. '80'lerin sonunda başlayan ilk NBA televizyon yayınlarına yetişen kuşaktan olduğum için Spud Webb'in en kısa boylu smaç yarışması şampiyonu olduğunu biliyordum ama genç sporseverler için değerli bence bu tür ilginç bilgiler.



New York'ta hava atışını D.J. yapıyormuş gibi.

"Kendi basketbolcumuzu yaratma" kısmıysa 1980'lerin Oklahoma City Thunder'ı gibi, yani öyle bir şey yok. RYO, aksiyon, spor ayrımı yapmadan her oyunda kendi karakterimi yaratmayı tercih eden kitleye dahilim ve boyunu - mevkisini ayarlayıp bazı özelliklerini yavaş yavaş geliştireceğimiz bir NBA yıldız adayıyla başlama seçeneğinin olmaması, eğlence ağırlıklı bir yapım için üzücü bir durum maalesef.

"Zorluk" kısmı daha da üzücü. Eğitim ve antrenman bölümü olmadığı gibi şut ve smaç zamanlaması anlaşılmaz derecede tutarsız. Arcade türünün gerçekçilikten ziyade eğlence anlayışı gereği; çizgi film misali, üç adam boyu sıçrayıp ayakkabıları turuncu turuncu alev alan koca kafalı, bir tür süper kahramana dönüşmüş (Michael Jordan'ın Space Jam filmini hatırladım) havada parende atarak smaç yapabilen, kuş misali uçarak top kesen doğaüstü basketbolcularımız bazen en yüksek noktada, bazense anlaşılmaz şekilde yere değer değmez şut tuşunu bıraktığımızda doğru zamanlama hatta kimi zaman mükemmel zamanlamaya (önemli, artı bir sayılık bonus veriyor çünkü) ulaşabiliyorlar. Zor ve ciddi bir oyun olan *NBA 2K* serisinde bile atış zamanlamasının bir düzeni, mantığı var, eğitim modunda açıklanıyor, antrenman modundaysa bu mantığa rahatça alışabiliyorsunuz. Yazıyı tamamlayıp dergiye göndermeyi düşündüğüm gün gelen 3.4 GB'lık yama bu anlamsız zorluğu daha da artırdı hatta. Eğlence, şamata havasında bir oyunda bu kadar anlaşılmaz, açıklanamaz zorluklar olmamalı.

"Çokoyunculu mod'u dene öyleyse" diyebilirsiniz, "çok"u bırak, "az" oyuncu bile bulabilirseniz size engel olmayayım.

1.1 yaması ile eziyete dönüşen oyunun puanı da siz okurları yanıltmasın, 10 üzerinden 6'nın büyük kısmı yamadan önce nispeten daha anlaşılabilir zorluk seviyesinden aldığım kısmi keyif içindir. Hiç lafı dolandırmayayım, bu haliyle fiyatını kesinlikle hak etmiyor *NBA Playgrounds*. Şu haliyle oynamaya devam etmek yerine bu mevsim İstanbul'da düzenlenen sokak turnuvalarına katılırım daha iyi, birkaç basket atıp mutlu olabilirim hiç olmazsa...





- Grafikler, ses efektleri
- Hızlı ve eğlenceye dayalı bir oynanışa sahip
- Basit kontroller



- Smaç – atış zamanlaması dengesizce zor ve hiç açıklama, bilgi yok
- Yükleme süreleri
- Son yamayla anlamsızca zorlaştı

6

SON KARAR

Fiyatı makul gibi görünse de akıl almaz zorluğuyla en küçük bir eğlence sunamayan, güzel grafiklerine rağmen renksiz kalan bir arcade denemesi.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Big Games **DAĞITIM:** Big Games **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-116-reserv







Filmle nadir benzerliklerden, binip topukladığımız araba.

RESERVOIR DOGS BLOODY DAYS



Renkli soyguncuların kuşbakışı hali

NOYAN AKATLI

Tarantino filmlerini çok sevmediğimi belirterek gireyim rezervuar köpeklerinin kanlı günlerine. '90'lı yıllara damgasını vurmuş, uzun süre popülerliğini korumuş birçok aksiyon filmine senarist ve yönetmen olarak imzasını atmış sinema adamını, kafasının içinde bir sürü değişik sorunu olan ve bu sorunlarla ilgili öyküleri doğru düzgün anlatmak yerine bol F'li, Sh'li argo sözcüklerle tükürükler saçarak kendi kendine söylenen, yüzündeki ketçap lekesini gösterip yapmacık ses tonuyla "bakın, kanadı, eheheuuee" diye eğlenmeye çalışan, dertli bir 20. yüzyıl sonu insanı gibi görmüşümdür hep. Bu saptamam somut bir gerçek, nesnel bir yorum değil elbette, bakış açım sinemasever topluluğun çoğunluğuna göre farklı belki de.

TEPEDEN GÖRÜNCE TANIYAMADIM MR. PINK

İşte Tarantino'nun 1992 yapımı, klasik filmi Reservoir Dogs'tan ilham almış oyunumuzun bakış açısı da biraz farklı; sözlük ve mecazi anlamlarıyla. Filmdeki altı renkli karakteri, sabit kamera açısıyla tepeden görüyor, WASD klasiğiyle kontrol edip, sol fareyle de ateş ediyoruz. Beyaz (Mr. White) ve kahverengi (Mr. Brown) ile başlayıp Mr. Pink, Mr. Blue diye giderek kalan ağzı bozuk, eli silahlı takım elbiseli soyguncuları açıyoruz. Hız, dayanıklılık ve soygun çabukluğu gibi üç ayrı kategori görünce sevindim, Mr. Pink'in dayanıklılığını yavaş yavaş üçten dörde, beşe çıkarabildiğimizi sandım, yanılmışım. Para kazandıkça yeni soygun bölümlerini açıyoruz, bölüm başlarında yeni silah alabiliyoruz, ancak silah geliştirme, beceri yükseltme gibi olanaklarımız yok. Olsa biraz gelişme hissi, oynama sebebi verebilirdi. İşin aslı yeni silah satın almak da çok faydalı değil belki, zira kurşun doldurma olmadığı için vurduklarımızdan düşen silahları E tuşuyla toplayarak ilerliyoruz.

Buraya kadar olan izlenimlerim, sıradan, Reservoir Dogs filmi tadı katılmış bir "top down shoot 'em up" gibi geliyor kulağa, farkındayım. Oyunumuzun özgün özelliğiyse, filmdeki gibi zamanı belli sürelerle geriye alıp, olan biteni, vuran vurulanı başa sarabilmemiz. Biraz alışıp basit mantığını kavrayınca değişik ve eğlenceli geldi bana. Kamera açısı sabit olduğu için başlangıç noktasından hedefe ilerlerken gördüklerimiz kısıtlı. Hangi kapıdan eli coplu bej üniformalı koşarak karakterimize saldıracak, hangi aralıktan çelik yelekli arkadaş makineli tüfekle ateş edecek, tehlikeli bölgeleri öğrendikten sonra (ki genellikle 5-10 saniye sürüyor bu) boşluk tuşuna basarak zamanı geri alıyor, bir sonraki renkli karaktere geçiyoruz. Bay Beyaz'ı kontrolümüze alıp, Bay Kahverengi'yi arkadan döven rakipleri indirebiliyoruz böylece. Öyle uzun düşünülecek, ayrıntılı strateji-taktik beklemeyin tabii, oyunun özü hızlı tempo ve az önce bahsettiğim gibi zamanı geri sarma olayında. Filmi izlediyseniz, film uyarlaması bir yapım değil bir kere *Bloody Days*, "filme benzeyen oyun aa ne güzel" beklentisine girmeyin. Filmden alıntılar, espri parçaları yükleme ekranı ve seslendirmesiz ara sahnelere serpiştirilmiş, tepeden görünümlü, hızlı bir aksiyon oyunu. Soygun temalı oyun derseniz; *Payday 2* hatta *Crookz: The Big Heist* daha başarılı tabii ki. Renkli rezervuar köpekleriniyse yaklaşan yaz indirimleride almayı düşünebilirsiniz.

DVD

1992 yapımı, kült bir aksiyon filmini, karakterlerin lakapları gibi renkli ayrıntılarla izlemek isterseniz "Rezervuar Köpekleri - Koleksiyoner Versiyon" (ikili) adlı DVD'sini nispeten makul bir fiyata alabilir, çıkartılmış sahneler, çekim mekânı, Chris Penn, Michael Madsen, vd. ünlülerle söyleşiler gibi ekstra içeriği seyredebilirsiniz.



- Zamanı geri sarma ve filme uygunluğu
- Kolay oynanış
- Yükleme ekranları kısa ve filmden alıntılar var
- Müzikler



- Tekrar eden oyun yapısı
- Diyaloglar sıkıcı, filmle bağlantı zayıf
- Gelişme hissi yok

6

SON KARAR

Beklentilerinizi düşük tutarsanız, Reservoir Dogs filminin havasını uzaktan solutan, hızlı tempolu, kısıtlı içerikli bir aksiyon oyunu diye tanımlanabilir.

TÜR: Macera / Bulmaca **YAPIM:** Rocksteady **DAĞITIM:** Warner Bros. **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Playstore), 31 TL (Steam), 20 dolar (Oculus Store), 60 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-batvr

BATMAN ARKHAM VR

Bir gün herkes 50 dakikalığına Batman olacak

ALİ SEZGİN

Sanal gerçekliğin en önemli sorunu firmaların bu teknolojiyle ne yapacaklarını bilmiyor oluşları. Ortada büyük bütçeli devasa oyunlar yapacak kadar çok cihaz yok bir kere. Yani bütün HTC Vive sahiplerine oyununuzu satsanız en fazla 3,5-4 milyon oyun satabiliyorsunuz. Küçük oyunlarsa o kadar fazla ki artık oyuncularda ister istemez bir önyargı oluşmaya başladı. Çünkü piyasadaki oyunların yarısı iki kutu koyup kolay yoldan oyun diye parayı cebe indirme amaçlı yapımlar. Burada aklınıza gelmeyen üçüncü bir yol var, *Arkham VR*'da bunu görüyoruz. Yıllarca Batman oyunu yapan Rocksteady, zamanında kullandığı bütün modelleri, animasyonları, efektleri bir araya getirerek yüksek bütçeli gözüken ama maliyeti oldukça düşük bir Batman oyunu ortaya çıkarmış. Yani ellerinde her şey hazır olduğu için Gotham şehrini modellemek, Batman animasyonları yapmak gibi detaylar için para harcamamış, kısa sürede ve az masrafla oldukça iyi duran bir oyun yapabilmiş.

Batman: Arkham VR için gerçek anlamda bir oyundan çok bir deneyim diyebiliriz. Batman'in maskesinin altına giriyor ve DC evrenini kökünden sarsacak bir suçun sırlarını açığa çıkarmaya çalışıyoruz. Eğer Batman deyince karate yapan yarasa kostümlü bir deli aklınıza geliyorsa ne olur gelmesin. Kendisi aynı zamanda evrenin en iyi dedektiflerinden biri ve bu avantajını sonuna kadar da kullanıyor. *Arkham VR*'da gerçek anlamda dövüşmüyoruz. Bunun yerine olay mahallerini inceliyor, bulmacaları çözüyor ve ilginç yarasa araçlarını kullanarak dedektiflik işleri yapıyoruz. Elbette Batman diyoruz sonuçta, o dünyaya ait karakterleri, hikâyeleri ve detayları da görmek mümkün.

Batman'i özellikle filmlerden tanıyıp sevmiş bir oyunseverseniz şimdiden söyleyeyim, burada o kafanızdaki Batman'i bulamayacaksınız. Rocksteady'nin oyunlarına bile kıyasla daha tutarlı, ayakları yere basan bir Batman var. Buna rağmen oyunu ismine kanıp deneyen çoğu arkadaşım bulmacalar ve basit dedektiflik mekanikleriyle karşılaşınca biraz hayal kırıklığına uğradılar. Sizi mental değil de fiziksel olarak yoracak bir oyun arıyorsanız *Arkham VR* doğru tercih olmayabilir.

DURAN ADAM BATMAN'E KARŞI

Oyun HTC Vive'da çalışmasına rağmen şu devasa 3-4 metrekarelik hareket alanını tam kullanamıyor. Bunun yerine PSVR'da olduğu gibi çevremizdeki alanla ayakta sabit durarak etkileşime geçiyoruz. Batman kancası ve doğrudan ışınlanmayla farklı noktalara geçip çevreyle etkileşim kurabiliyor. Son dönemde 3-4 kişinin çıkardığı eciş bücüş VR oyunlarıyla çok zaman harcadığım için *Arkham VR* pek çok açıdan aklımı almayı başardı. Rocksteady'nin önceki oyunlarında dikkat etmeden yanından geçtiğiniz veya umursamadığınız pek çok detay burada can alıcı hale gelmiş. Gotham Polis Merkezi'nin çatısından aşağı sarkıp bakmak, Gotham'ın modern-gotik mimarisini incelemek bile bir çizgi roman hayranını bu oyunu almaya ikna edecektir diye düşünüyorum.

Arkham VR'ın bendeki tek hayal kırıklığı yalnızca 50 dakikada bitebilmesi oldu. 29 TL'lik fiyatı düşünüldüğünde bu, 4D bir sinema veya etkileşimli bir lunapark cihazına verilen paradan fazla sayılmaz. VR söz konusu olduğunda hâlâ daha uzun soluklu ve sürekli olarak tekrar tekrar girebileceğim bir oyun beklesem de *Arkham VR*'ın turnayı tam olarak gözünden vuran bir yapım olduğunu düşünüyorum. Aynı bir tema park aracında turlar gibi Batman'le ilgili önemli birçok yeri görüyor, kısa süreliğine de olsa Batman olma deneyimini yaşıyor ve bir suç çözüyorsunuz. Bence 30 lirayla yapılabilecek şeyler düşünüldüğünde bu son derece iyi bir seçenek olmuş.


İtiraf ediyorum: Kostüme ilk kez uzandığımda benim de tüylerim diken diken oldu.



Arkham VR sayesinde size özel bir uşak sahibi olmanın nasıl bir his olduğunu da iyi anlıyorsunuz.



OYUNDA BATMAN DÜNYASINA AİT PEK ÇOK KÖTÜYÜ GÖRECEKSİNİZ. HATTA BAZILARINI SONRASINDA KABUSLARINIZDA BİLE GÖREBİLİRSİNİZ.



- Batman olma hissi
- Bulmacalar basit ama eğlenceli
- Bir sürü yarasa cihazı var
- Hikâye merak uyandırıyor



- Fazla aksiyon yok
- Tek atımlık bir oyun

7

SON KARAR

Şimdiye kadar maske takıp Batman olamadığımız için üzülüyorduk ya, artık mümkün işte.

O **TÜR:** Aksiyon O **YAPIM:** Rebellion O **DAĞITIM:** Rebellion O **KUTULU FİYATI:** - O **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam), 180 TL (PSN)
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-bz



Savaşın 360 derece yaşandığı bu ortamda yüzünüze çarpmak üzere olan bir füze görünce kendinizi şanslı sayabilirsiniz.





Tron seviyorsanız Battlezone'un sade dünyası sizi o kadar da rahatsız etmeyecektir.

BATTLEZONE

Tanklar da ağlar

ALİ SEZGİN

Oyuncuların çoğu, aksiyon filmlerini aratmayacak kadar hareketli VR oyunları isteseler de hem teknoloji hem de -özellikle- insan midesi şu an bunu kaldırabilecek seviyede değil. Aksiyon hissini iyi veren ve temponun yükseldiği oyunlarda oyuncu çoğu zaman sabit kaldığı için mide bulanma hissi yaşayabiliyor. Bunu en iyi çözenler genelde kokpit içeren oyunlar. Vücudunuzun normalde de sabit kaldığı araba yarışları, tank veya uzay savaşları gibi oyunlarda çevrenin hareket etmesi insan beynini o kadar da rahatsız etmiyor. Retro temalı, Tron havalı, geçmişten gelen bir oyun olan *Battlezone*'un VR ile bu kadar uyumlu oluşuna da işte tam olarak bu yüzden şaşırmamak gerek.

Battlezone için özünde bir tank savaşı oyunu diyebiliriz. Tanklar yatay hareket edebilselerdi ve lazer silahları olsaydı tamamen haklı bile olabilirdim. Dikey hareketlerin fazla olmadığı, vur kaç saldırıları ve düşmana yanlardan saldırmaya dayalı bir oyun olarak *Battlezone* bu konuda işini hakkıyla yerine getiriyor diyebilirim. Savaşlar öyle *Eve: Valkyrie*'deki gibi filmlerden sahnelerinden hallice, yüksek tempolu değil belki ama öğrenmesi daha kolay ve oynarken uzayın neresinde olduğunuzu anlamaya çalışma gibi dertleriniz olmuyor.

Battlezone'un tek kişilik içeriği kâğıt üzerinde zekice tasarlanmış olsa da ne yazık ki pratikte o kadar iyi işlemiyor yalnız. Haritalar altıgenlerle tanımlanmış ve her altıgenin getirdiği bir bonus var. Bazıları kaynak olduğu gibi, silah geliştirmeleri ve çeşitli bonusları ancak o altıgeni ele geçirerek temin edebiliyorsunuz. Sorun şu ki; kendi sıranızda yapacağınız her adım, düşmanı bir kademe daha güçlendiriyor. Yani senaryodaki bütün toplanabilirleri almaya kalkarsanız karşınıza tanrısal güçlere sahip düşmanlar gelebiliyor. Bu yönden en mantıklı tercih en kısa yoldan hedefe gitmek gibi. Bir diğer sorun da görev çeşitlerinin çok az olması. Saldırı, savunma, konvoy koruma ve VIP avlama temalı görevler dışında bir farklılık yok ve haritalar değişse de oyunun yapısı çok değişmediği için ister istemez aynı şeyleri yaptığınızı hissediyorsunuz. Normalde bunu çok sık yazmam ama galiba *Battlezone* için tek seferde bitireceğim etkileyici bir tek kişilik senaryo, rastgele oluşturulan ama sıkıcı görev sisteminden daha iyi olabilirmiş. Senaryonun 4 arkadaşla VR üzerinden oynanabilmesi güzel elbette ama tahmin edebileceğiniz gibi VR sahibi fazla arkadaşım olmadığı için bu özelliği deneyebileceğim fazla fırsat bulamadım maalesef.

"LAZERLERİNİZİ DÜŞMAN KEDİLERE DOĞRULTUN."

Oyunun çok oyunculu içeriği gerek oyuncu sayısı bakımından gerekse de aksiyon olarak beklentilerimin biraz altında kaldı. Şu aralar sanal gerçeklikte favori zaman öldürme oyunum *Eve: Valkyrie*'ye kıyasla oyun bulmak daha uzun sürüyor. Daha önemlisi öyle ağzımı açık bırakacak hızlı aksiyon veya devasa savaşlar bu oyunda pek gerçekleşmiyor. VR'ı genelde farklı bir yerde olmak için oynuyorum. Oyun tarzı bakımından boş ortamlar ve sade görseller hoş olsa da, toplamda 40 poligonluk gibi duran bir tank patladığında o kadar da heyecanlanamıyorum açıkçası.

Battlezone yapım kalitesi bakımından 3-5 kişinin çıkardığı küçük oyunlardan fersah fersah daha iyi olsa da oyunun kendisinin fazla numarası yok. Bir tank savaşı oyunundan bekleyeceğiniz her şeye sahip ama bu elementler birbirleriyle iyi oturmuyorlar. Sanal gerçekliğin ilk kuralı, kullanıcılarını içinde olmak isteyeceği bir dünyaya koymak ise, *Battlezone*'un işte tam olarak başaramadığı şey bu. Savaşları ve dünyası beni heyecanlandıramadı ve bana daha önce başka bir VR oyununun sunamadığı bir hissiyat veremedi.



- Oynaması ve öğrenmesi kolay
- Bitmeyen senaryo içeriği
- Teoride uzun oyun ömrü



- Oyun temposu düşük
- Senaryo modu anlamsız
- Oynarken heyecanlandırmıyor

6

SON KARAR

Kokpitin içi güzel ama dışında pek manzara yok.



O **TÜR:** Metroidvania O **YAPIM / DAĞITIM:** Motion Twin O **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-dc

DEAD CELLS

Artık buna da Souls benzeri demeyelim

ESER GÜVEN

Bazı oyunlar vardır, hikâyesini anlatmak istemezsiniz. Oynayanın hikâyeyi kendi kendine keşfetmesinin en güzeli olacağını düşünürsünüz çünkü. Bazı oyunlar da vardır, hikâyesi yoktur. Hah işte *Dead Cells* ikinci kategoriye giren bir oyun. Siz kafası olmayan bir insansınız ve karşınıza çıkan tüm yaratıkları öldürüp hücre topluyorsunuz. Bu kadar işte.

Dead Cells bir erken erişim oyunu ama kısa sürede bayağı bir ismini duyurmayı başardı. Yukarıda da okuduğunuz üzere bu tantananın sebebi hikâyesi değil, çünkü ya oyunda gerçekten bir hikâye olmayacak, ya da şimdilik bu kısmın üzerinde durmuyor Motion Twin. Durmasın da zaten, çünkü böyle bir oyunda kim sallar hikâyeyi. Son zamanların moda deyişiyle, hikâye falan yok, bam bam bam!

RASGELE YARATILAN HARİTALARIN KEYFİ BAMBAŞKA

Artık dillere pelesenk oldu. Alakalı alakasız her oyuna "*Dark Souls*'un bilmemnelisi" ismi yapıştırılıyor; yok bilimkurgulusu, yok 2D'lisi, yok patlıcanlısı. Hayır efendim, kimden ne duyduysanız duydunuz, bu oyun *Souls* benzeri falan değil. Metroidvania derseniz itirazım olmaz, içinde de roguelike öğeleri var işte: Yani bu oyunun türü net olarak kendilerinin de dediği gibi Roguevania. 2D harita, içi eşyalarla dolu odalar, bir sürü gizli oda, yeni eşyalar satın alabildiğiniz satıcılar ve bolca düşman.

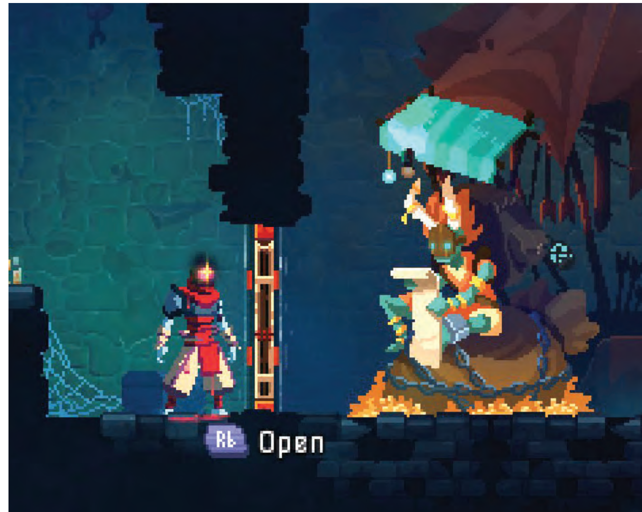
Oyunda yaptığımız şey rastgele yaratılmış kalede ilerlemeye çalışmak ve yaratıkları öldürerek hücre toplamak. Eğer içinde bulunduğumuz bölümdeki kapıyı bulursak o ara kısımda toplamış olduğumuz hücreleri harcayarak karakterimizi geliştirecek özellikler edinebiliyoruz. Her öldüğümüzde baştan başlıyoruz ama karakterimiz geliştirdiğimiz özellikleri koruyor. Zaten bu sayede öle kalka, hücre toplayıp güçlene güçlene karşılaştığımız boss'ları öldürmeyi başarabiliyoruz. Yoksa başlangıçtaki cılız halimizle rüyamızda bile göremeyiz fazla ilerlemeyi. *Dead Cells* bu yüzden bana feci halde *Rogue Legacy*'i anımsattı, tamamen aynı gelişme ve ilerleme mantığına sahip. Hatta aynı *Rogue Legacy*'de olduğu gibi kazandığımız bazı özelliklerle öldükten sonra paramızın bir kısmını da korumayı öğrenebiliyoruz; bu da gelişme hızımızı arttırıyor. Hâlâ daha *Rogue Legacy*'i aktif olarak oynadığımı düşünürsek *Dead Cells*'e bayılmış olmam gayet doğal.

ERKEN ERİŞİM OLMASINA RAĞMEN GAYET İYİ CİLALANMIŞ

Oyun erken erişimde olsa da başarımlar dışında görsel veya işitsel pek fazla eksiklik hissetmedim. Bir kere oyunun grafik tarzı olağanüstü! Yani buna pikselli grafik denmez, ortada hakikaten sağlam bir sanat yönetimi var. Mekanikler genel olarak çok şık görünüyor, efektler sağlam, teleportların yerleşimi gayet iyi, lanetli sandıklar çok eğlenceli (bunların içinde güçlü bir eşya var ama belli sayıda düşman öldürüp lanetten kurtulana kadar tek vuruşta ölür hale geliyorsunuz).

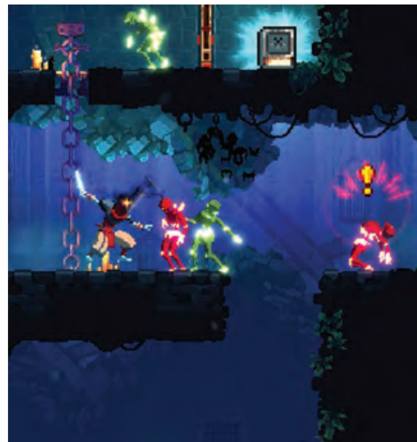
Bu tarz bir oyunda en önemli şeylerden biri olan kontroller de acayip isabetli ve hamlelerinize kusursuz tepkiler veriyor. Onca yaratığın arasına daldığınızda önceliği hangilerine vermeniz gerektiğini biliyorsunuz ve zıplıyor, yuvarlanıyor, bıçak fırlatıyor, büyü yapıyorsunuz ve bunları yaparken de kontrolün elinizde olduğunu hissediyorsunuz. Ben oyunun platform öğelerini bu kadar başarılı kullanmasını beklemiyordum açıkçası. Ben oynadığım sırada oyunda henüz başarımlar yoktu, o yüzden de bir şeyler eksik gibi hissettim hep oynarken. Neyse ki ilk içerik güncellemesinin Mayıs sonu gibi yayınlanacağı ve oyuna pek çok yeniliğe ek olarak başarımların da geleceği söylenmişti; o güncellemeyi de şimdiden sabırsızlıkla bekliyorum (ki siz muhtemelen o güncellemeyi almışsınızdır bile).

Dead Cells şimdilik 10-15 saatlik bir oyun süresi sunuyor ve oyunun tamamlanmasına daha neredeyse 1 yıl olduğunu söylüyor Motion Twin. Şu an sınırlı sayıda bölge ve boss olduğu için bir süre sonra aynı yerleri oynayıp bir ilerleme kaydedememek sıkıcı olabilir, bu yüzden çok fazla acele etmeden, yeni içerik eklendikçe devam ederek oynamak lazım. Bir de oyunun fiyatı şu an gayet uygun, yeni içerik eklendikçe fiyat artışı olma ihtimali var. O yüzden roguelike oyunları seviyor ve metroidvania türüne ilgi duyuyorsanız kaçırmayın derim.





Hücrelerinizin tamamını harcamadan bir sonraki ekrana geçiş yok.





- Yaratık ve mekân tasarımları son derece ilgi çekici
- Düşmanlar farklı yeteneklere sahip ve saldırı düzenlerini öğrenmeniz gerekiyor
- Ölünce baştan başlasanız da ilerleme kaydettiğinizi hissediyorsunuz
- Grafik tarzı gerçekten de göze çok hoş görünüyor



- Şimdilik boss ve yaratık çeşitliliği biraz sınırlı
- Henüz başarım sistemi eklenmemiş

–

SON KARAR

Oyunun şimdiki hali bile sizi saatlerce başına kilitleyebilir.

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM:** Team Ninja ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (PSN), 74 TL (Season Pass) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-dragon

NIOH DRAGON OF THE NORTH

Japonya'nın kuzeyinin havası soğuk, PvP'si sert olurmuş

EREN ERYÜREKLİ

Yılın en önemli ve hak ettiği değeri gören oyunlarından *Nioh*'un ilk DLC paketi bizi pek bekletmeden çıkışını yaptı ve tabii ki daha çok kan isteyen katanalarımız William'ın öyküsünün bu yeni parçasına kayıtsız kalamadı.

Orijinal oyunda her şey olup bittikten sonra pek çok yeni görev ve üst zorluk seviyesi açılıyordu hatırlarsanız. Özellikle yeşil renkte eşyaların da düşmeye başlamasıyla oyun epey eğlenceli bir hale bürünmüştü. *Dragon of the North* hikâye olarak oldukça kısa olsa da içerik olarak ana oyunu çok güzel noktalara taşımış. Hani öykü "Tek Gözlü Ejder" lakaplı Date Masamune'nın ortalığı karıştırma planları dışında pek dallanıp budaklanmıyor. Fakat sonlara doğru gelen u-dönüşü bizi çok daha büyük mevzuların yaklaşmakta olduğundan haberdar ediyor. Bu kalan kısımların *Defiant Honor* ve *Bloodshed's End* isimli gelecek DLC'lerde tamamlanacağının biliyoruz. Yeni karlı mekânlarsa güzel bir değişiklik olmuş bu arada.

KARDEŞ KAVGASI

Gelelim esas herkesin beklediği PvP mevzusuna (bu arada PvP kısmı DLC haricinde bedava bir güncelleme aslında, oynamak için para ödemeniz gerekmiyor). Öncelikle *Dark Souls*'taki gibi her türlü pisliğin mubah olduğu, kimin kime daldığının belli olmadığı bir ortam beklemeyin. Bunun yerine teke tek veya ikiye iki şeklinde centilmence gelişen ve sınırlı eşya kullanımının olduğu düellolar sizi bekliyor. O kadar saatlerce üzerine uğraştığınız karakterinizle karşı tarafa artislik yapmak gayet eğlenceli. Hatta bir arkadaşınızla kapışmak daha da eğlenceli. Lakin bu mod ana oyun kadar mücadeleci bir içerik sunmadığından çok uzun ömürlü olmayacaktır diye düşünüyorum. Hoş bir etkinlik olduğu su götürmese de 5-10 düellodan sonra pek yüzüne bakmayacaksınız.

DLC bunlar dışında 3-4 yeni zırh ve bir yeni silah sınıfı ekliyor. Odachi isimli bu katananın iricesi diyebileceğim arkadaş kılıç kadar keskin, tokmak kadar ağır bir kullanıma sahip ve özellikle güvenli mesafeden rakipleri halletmek isteyenler için oldukça iyi bir alternatif olmuş. Komboları ikili kılıç ve hatta mızrak kadar estetik durmasa da kodu mu oturtan, rakipte "ki" bırakmayan yapısı DLC'nin türlü çeşit acayiplikteki yeni düşmanlarına karşı elimizi kuvvetlendirmiş. Sevdiğim bir diğer yenilikse artık iki adet Guardian Sprit kuşanabilmek oldu, bunlardan ilki eskisi gibi kullanılabilirken diğeri de stat bonusu vererek gücünüze güç, taktiğinize taktik katmanızı sağlamış. Eklenen yeni zorluk seviyesiyse en iyi benim diyen oyuncuyu bile hayattan soğutacak kadar zor. Eskisine göre demirciyle daha fazla haşır neşir olacağınızı da belirteyim. Zira artık yeşil eşyaları yaratma seçeneğimiz mevcut ve deneme yanılma yoluyla kendinize harika silahlar ve zırhlar yapmanız olası.

BURALARDA DAHA YAPACAK ÇOK İŞ VAR

Diyeceğim odur ki DLC gibi DLC olmuş *Dragon of the North*. İlk üç boss savaşı gayet keyifliyken dördüncü de aşırı zorlaşması bir sıkıntı ve özellikle PvP'de bağlantı biraz yavaş; ama kesmeye doyamayan bünyeler için eklediği yeni görevler, yeni bölgesiyle silah çeşidi doyurucu ve rahatlıkla bir 5-6 saatinizi daha gömeceğiniz bir içerik de sağlamış. Oyunu sevdiyseniz gidip gözü kapalı alın, hatta birazcık daha paraya kıyıp Season Pass alın ki ilerideki iki DLC için de önden yatırım yapmış olun.





Masamune abimiz ortamlara karizmatik bir giriş yapıyor.



7

SON KARAR

Kısa hikâyesine karşılık bol bol yan içeriğiyle sizi güzelce oyalayıp parasının hakkını veren bir paket.

GRAVITY RUSH 2 THE ARK OF TIME : RAVEN'S CHOICE

ps4 DLC

Yapbozun kalan parçası

EREN ERYÜREKLİ

Eğer kaçırdıysanız *Gravity Rush 2* bu yıl oynayabileceğiniz en keyifli, içeriği bol ve eğlenceli oyunlardan biriydi. Yok kaçırmadıysanız o rengarenk dünyaya üstelik bu kez Raven olarak dönmeniz için harika bir sebep *The Ark of Time*. Öncelikle bedava ve içeriği hiç de az değil. Hikâye odaklı bir DLC olduğu için yan görev yapma veya seviye atlama seçenekleriniz olmasa da oyunun dünyasında halen özgürce hareket edebiliyorsunuz.


Ark of Time tüm haşmetiyle şehrin üstünde süzülmekte.

Öykü ilk ve ikinci oyun arasında bir köprü görevi görerek boşlukları dolduruyor. İlk oyundaki varlığını tam çözemediğimiz *Ark of Time* ve içindeki çocuklar bu seferki odak noktamız ve yol bizi Raven'ın çocukluğuna kadar da götürüyor. Hatta Raven'ın kendine has hareketleri Kat'e göre biraz daha pratik denilebilir ki bu da oynanışa olumlu yönde etki etmiş. DLC paketindeki sevmediğim nokta bazı görevlerin gereksiz itelemelerle uzatılmış olması. Sözgelimi koca şehirde Kat'in kedisi Dusty'i aramak veya kolayca yeri belirtilebilecek bir NPC'yi öldürdüğünüz yaratıklardan çıkan ve çabucak kaybolan ışıklarla bulmaya çalışmak olayı biraz yokuşa sürmüş. Ama karşımıza gelen 3 adet boss savaşı eğlenceli en azından. Mevzunun bağlandığı final sahnesiyse gayet duygusal olup oyunun bünyedeki yerini kuvvetlendiren aklımızda kalan soru işaretlerini de silmeyi becermiş, e daha ne olsun?

Bu arada DLC'yi indirmeye mağazaya uğramışken bedava kostümlerinizi de kapmayı unutmayın, özellikle NieR: Automata severler güzel bir sürprizle karşılaşacaklar.

7

SON KARAR

Gravity Rush dünyasının kalan son parçası duygusal ve nitelikli içeriğini bedavaya sunmasıyla takdiri hak ediyor.

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** SIE Japan Studio, Project Siren **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (PSN) **YAŞ SINIRI:** +12 **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/gravityrush

NIER: AUTOMATA 3C3C1D119440927

ps4 win DLC

İsmini okumadıysanız üzülmeyin, biz de okumadık

EREN ERYÜREKLİ

Hem gariplikte hem de inovasyonda sınır tanımayan ve kişisel yılın oyunu favorim olan *NieR: Automata* şaşırtmayarak gayet tuhaf bir DLC paketiyle arz-ı endam eyledi. İyisine kötüsüne girmeden önce belirtmek gerekir ki ana oyunu 3 kez bitirmeden hatta ekstra sonların birkaçını görmeden bu arkadaşa yaklaşmayın bile. Hatta ihaleyi arttırıyor ve diyorum ki 80. seviyeden aşağı bir noktadaysanız yeni gelen arenalarda sonuna kadar hayatta kalma şansınız düşecektir epey.

Peki bu arenalarda neler var? Bir tanesi klasik önünüze geleni tekmelemeye yönelik, A2 ile daha rahat geçilir cinsten bir arena. Diğeri size çeşitli kısıtlamalar koyan, 3 karakterle de girebileceğiniz bir mekânken, orman bölgesindeki yere de yalnızca 9S'le girebiliyorsunuz. Hepsinin sonunda da Square Enix ve Platinum Games CEO'larını dövebileceğiniz (Yoko Taro bir deli oğlan demiş miydik?) gerçek anlamda bir "boss" savaşı var. Ekstra kostüm ve saç renkleri de kozmetik içerikler olarak pakette yerlerini almış. Ama siz ne yapın biliyor musunuz? Bu ek içeriğe dalmadan evvel, oyunu 3 kez tamamlamış olsanız bile sağda solda kalmış yan görevleri bir yapıp bitirin, inanın aldığınız keyif katlanacaktır oyundan. Hani görmediyseniz Engels ile bir tanışın, diyeceklerini dinleyin veya ormandaki robot geyik görevini bir görün. Zira DLC içeriği bu haliyle eğlenceli fakat kısa kalıyor biraz, ayrıca fiyatı da pahalı. Ona dalmadan evvel ana oyunun ümüğünü sıkıp seviye atlamak daha mantıklı olacaktır yılın bu en orijinal ve kafası kırık yapımında.


Arenalar eşya kullanımını yasakladığı için stratejinizi iyi kurmanız gerekiyor.


I am the President and CEO of Square Enix.

6

SON KARAR

Yüksek seviyelerdeki oyunculara daha çok hitap eden çerezlik bir DLC. Ucuzlayana kadar bekleyin derim.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Platinum Games **DAĞITIM:** Square Enix **DİJİTAL İNDİRME:** 45 TL (Steam), 42 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-nierdlc

THE FRANZ KAFKA VIDEOGAME

win

Milena'ya bulmacalar

C. SERPİL ULUTÜRK

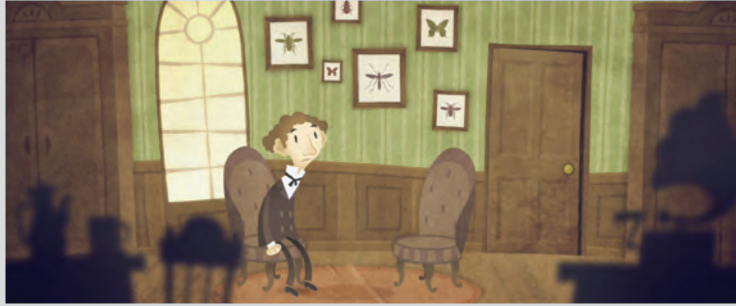
Daha isminden size göre olup olmadığını anlayabileceğiniz o açık sözlü oyunlardan biri *The Franz Kafka Videogame*. Bu sebeple Steam'de görür görmez üstüne atladım ve 1,5 saat oynayıp bitirdikten sonra "ne kadar güzel bir gün geçiriyorum" duygusuyla baş başa kaldım.

Oyuna başlarken daha loş, iç sıkıcı, dertli bir hikâye görmeyi bekliyordum aslında. Ama pastel kalemlerle boyanmış bir dünyası, gerçeküstü detaylarını orijinal esprilerle kaynaştırmış bir anlatım biçimi var bu oyunun. Yapımcısı **Denis Galanin** "edebiyatı altlık olarak kullanmayı seviyorum" diyor. Bu cümle önemli çünkü neden doğrudan Kafka'nın yazdıklarını değil, onun Galanin'de bıraktığı izleri takip ettiğimizin açıklaması bu cümlenin içinde. Yani bir uyarlama değil *The Franz Kafka Videogame*, sadece bir esinlenme.

TEDİRGİN DÜŞERDEN UYANAN K.

Yeni bir şehre psikiyatr olarak gelen kahramanımız **K.**'nın kendini cevapsız soruların ortasında bulması ve çözümün neden öyle olduğunu tam anlayamadığım bazı bulmacalar çözerek hikâyede yol aldığı bir oyun bu. Bulmacalar bazen inanılmaz eğlenceli ve mantıklı, bazen çok rastgele. Ama zaten oyun toplamda 2 saati aşmayacağı için bu "bazen"lerin çok bir önemi yok. Bir şekilde içgüdüsel olarak çözülebilen bulmacalar arasında, birbirinden çok farklı mekânlarda gezip duracaksınız. Kimi zaman bir tiyatro sahnesi olacak oyun alanı, kimi zaman bir kompartıman, bazen de çölün ortası... İki boyutlu, çok az etkileşimli ama çok yaratıcı ve etkileyici anılar edineceksiniz.

İyi bir Kafka okuru olarak *TFKV*'den beklediğim dozda Kafka almadım belki ama oyunun her dakikasından büyük keyif aldım. Edebiyatla selamlaşan böyle orijinal yapımları sık görmüyoruz. Sık görsek de fikrim değişmezdi; ismi ilginizi çekiyorsa bu oyunu oynamalısınız.





Orijinal tema
Bulmacaların çoğu harika
Espri tarzı çok özgün



Biraz daha Kafka-msı olabilirmiş

7+

SON KARAR

Bunu beğendiniz mi? O zaman sırada yapımcının önceki oyunu Hamlet var.

TÜR: Bulmaca **YAPIM:** Denis Galagin **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment **KUTULU FİYATI:** -
DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-kafka

CITIES: SKYLINES *MASS TRANSIT*

lin osx win DLC

Aktarma yapmanın tarifsiz keyfi

TARIK KAPLAN

Her yeni ek paketiyle oyunu daha eğlenceli hale getirirken, gelen tüm yenilikleri de ilk sürümüne dek etkileyecek çapta yapıyor Colossal Order ve beni benden alıyor. Bu kez de dışarıdan ufak görünen, ama etkisi çok büyük olan bir konuya odaklanıyor *Mass Transit*'le: Toplu taşıma.

Hani büyükşehirde yaşıyorsanız zaten önemini biliyorsunuz ama oyunda o kadar da ciddi bir meseleymiş gibi gelmiyor aslında toplu taşıma meselesi. Ama öyle. Kilometrelerce süren ambulans ve itfaiye kuyruklarından kurtulmak için gerçek bir taşıma ağı kurabiliyoruz artık. Paketin yaptığı en iyi şeylerden biri mod desteğiyle çözülmeye çalışılan yol sorunlarını ele almak olmuş, benim gibi bol mod kullanıyorsanız trafikle ilgili olanları rahatlıkla silebilirsiniz artık.



Yol yaparken en yakın noktalara bağlanabileceği noktalar işaretleniyor, yaptığınız yolun açısı gösteriliyor otomatik olarak, bu da şehir kurmayı çok daha konforlu kılıyor. Aynı zamanda otobüslere ayrılmış özel şeritleri olan ve yanlarında bisiklet yolu ekli ya da asimetrik (iki geliş bir gidiş) yollar da eklenmiş, seçeneklerimiz epey artmış. Yeni istasyon yaparken, istasyon içerisinden diğer toplu taşımalara bağlanmasını sağlayan geçiş terminalleri de yapabiliyor, şehir sakinlerinize metrodan trene, trenden vapura, vapurdan otobüse, otobüsten zepline, zeplinden de yükseltilmiş tramvaya aktarabiliyorsunuz. Bu terminaller ve bir diğer yenilik olan rota izleme modu şehir ulaşımıyla uğraşmayı olduğundan çok daha zevkli kılmış, bütün gün küçük şehir sakinlerinizin gelişimini izleyesiniz geliyor resmen.

Trafikle ilgili yeni senaryolar, haritalar da eklenmiş oyuna, pek bir olayları olmasa da eğlenceliler. Dışarıdan çok içeriği yok gibi görünen bir ek paket olmasına karşın yaptığı eklerle şehir kurmayı çok daha eğlenceli kılmış *Mass Transit*. *C:S* her DLC ile böyle değişmeye devam ederse, destek kesilmediği sürece güncelliğini asla yitirmeyecek (ve her paketi 7 alacak) gibi görünüyor.



Trafik düzenlemesi ve yeni yollar
Şehri gerçekten birbirine bağlıyor



İçerik güçlü olsa da sayıca az

7

SON KARAR

Oyunun temellerine sağlam katkılar yapıyor.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Colossal Order **DAĞITIM:** Paradox **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Playstore), 28 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-116-mass





OVIVO

osx win

Ey Ovivo, sen mi büyüksün ben mi?

HAZAL ÇAMUR

Oyun açılıyor ve ben menü bile görmeden karşımda bir hareket ettirebildiğim kabarcıkla kalıveriyorum. Siyah ve beyaz dışında hiçbir şeyin olmadığı bu dünyada fonda çalan müzik bile yok. ibb & obb'dan bildiğim şekilde, siyah ve beyazların arasında geçişerek ilerliyorum. Bir alttayım, bir üstte. Bölüm bitiyor sonra. Ne de kolaydı öyle.

Ama bir gariplik var bu oyunda. Gerçekten bu kadar sade olmak zorunda mı?

Ne zaman ki 2. bölüm başlıyor, o zaman *Ovivo* da bana kendini anlatmayı seçiyor. Müzik geliyor 2. bölümde. Şaşırıyorum. Ardından yükleme ekranında kendi kuyruğunu ısıran ve sonsuzluğu sembolize eden Ouroboros ve bölüm sonlarındaki Mandala sembolü... Sonra oyundan değil ama Steam sayfasından öğreniyorum ki hareket ettirdiğim kabarcığın adı Ovo. Memnun oluyorum. Böylece *Ovivo*'nun minimalist görünümlü derin dünyasında, siyah ve beyaz platformları bir space tuşu hareketiyle geçip, yalnızca sağ ve sol yön tuşlarını kullanarak ilerliyorum. Müzikler şahaneleşirken oyun bana yalnızca mecazlar ve imalarla kendi anlatmaya devam ediyor. Ve ilk bölüm bittiğinde zoom out yapan kamerayla ne kadar büyük bir şeyin ne denli önemsiz bir parçası olduğumu görüyorum. Dumura uğruyorum. İlerledikçe benim siyah-beyaz dünyama hareketli canlılar katılıyor. Yürüdüğüm platformlarda gözler beliriyor. Ouroboros kuyruğunu bırakıp düzelerek peşime takılıyor. Dev bütünün önemsiz parçası olarak küçücük canımı 3 tanecik tuşla korumaya çalışıyorum. Ve eğleniyorum.

Ovivo hiçbir sözcük kullanmadan kendi içinde bir felsefe sahibi, oynaması basit, ama bölümleri zorlayıcı bir yapım. Eşine az rastlanır türden şaşırtıcı bir güzellik. Üstelik verdiği mesajın ne olduğu oyuncudan oyuncuya göre değişecektir eminim.



- Sade bir güzelliği var
- Basit görünen karmaşıklığı
- Müzikler
- Atmosfer
- Yalınlığının altındaki yoruma açık felsefesi



- Bölümleri sinir bozucu olabiliyor
- Başları yanıltıcı seviyede düz

7+

SON KARAR

3 tanecik tuşla basit görünen karmaşık bir yolculuğa çıkıyorsunuz. Ben olsam meraklanırdım vallahi.

TÜR: Puzzle / Platform **YAPIM:** IzHard **DAĞITIM:** IzHard **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-116-ovivo

SLICE, DICE & RICE

win

Pirinç için evdeki bulgurdan olmayın!

VOLKAN TURAN

Dövüş oyunu severler bu piyasanın yetim oyuncuları gibidir. Her daim kendilerine oynayacak yeni dövüş oyunları bulamazlar. Satışlar çok iyi değildir, bu nedenle de büyük firmalar pek hevesli değildir yeni markalara. O yüzden piyasaya çıkan dövüş oyunları da uzun vadeli olmaya çalışır. Bu kısır döngüyü bozmak isteyen bağımsız yapımlarsa en sevdiklerimdendir. Alternatiflere her daim kulak veririm. *Slice, Dice & Rice* da işte bunlardan biri.

Gelgelelim her alternatif, her samimi dövüş oyunu da iyi olamıyor sevgili okur. Bir hikâye modundan ve yan yana bir arkadaşınızla oynayabileceğiniz modun dışında başka bir şeysi olmayan bu dövüş oyununun en büyük özelliği, düşmanı tek vuruşta kesebiliyor olmanız. Yani ilk ölümcül vuruşu yapan kazanıyor. Yani gerçek hayattaki gibi.



Bazı hareketler tam oturmazsa da fiskeden sayılıyor ve ikinci vuruşa kalıyor iş. Karakterler *Samurai Shodown*'dan çıkma diyebiliriz. Uzun-kısa, ince kılıçlar, ucu keskin yelpaze, mızrak, kanca ve alevli yumruklara varan saldırı silahları kullanabiliyor karakterler. Yapacağınız bir hafif - bir ağır hareket, bir de cancel+gard hareketi var ki ardından counter hareket yapabiliyorsunuz. Bu da işin "dice" kısmı yani yeri gelince zarınızı atın, saldırınız çarpıyor mu çarpmıyor mu bakın. Elbette üst seviyelerde bu şans işi azalıyor çünkü hareketlerin hızını öğrendikçe daha tedbirli oluyor, daha iyi gardlar alıyorsunuz. Rakibe tuzaklar hazırlıyor, yem atıyorsunuz. İş iyice sabırlı oyuncu işine dönüşüyor. Şahsen Dive Kick bu oyundan daha kötü ama daha keyifliydi. Bu oyun işi biraz daha satranca çevirmiş ama hata kabul etmeyen versiyonundan.

Oyunun en büyük güzelliği gerçekten de tarz sahibi grafikleri. Manga tarzı kalın kalem hareketleriyle hayata dönmüş ve feodal Japonya'ya ait bir kitabın içindeyiz gibi kılıcımızı sallıyoruz. Oyunun en kötü özelliğiyse online bir modunun olmayışı. Yapımcı ekip bu özelliği kısa zaman sonra oyuna ekleyebileceklerini söylese de şu anda ancak yapay zekâya veya yanınızdaki arkadaşınıza meydan okuyabilmektesiniz.



- Görsel konseptler harika
- İsabetli tek vuruş çabası iyi



- Karakterlerin hareketleri çok az
- Karakter sayısı çok az
- Arena sayısı çok az
- Online mod yok
- Gerçekçi olayım derken eğlence kaybolmuş

5+

SON KARAR

Daha pahalı ve daha dolu bir oyun olmasını tercih ederdim. Ucuz olsun, sığ olsun anlayışı artık ilgi görmüyor.

TÜR: Dövüş **YAPIM:** Dojo Games **DAĞITIM:** PlayWay **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-sdr

CITY OF CHAINS

Zincirlerini kıran şehir



Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar bu ay bir değişiklik yapıyor ve sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz diyorum. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte bu ayki köşemizin konuğu City of Chains kodu kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Gelecekte geçen, günümüzde hayal etmenin bile çok kolay olmadığı derecede ileri düzey teknolojilere sahip, bilgisayar, robot gibi yapay zekâların insan hayatında önemli yer tuttuğu, vücuda eklenen yapay organ benzeri araçlarla doğaüstü güçlerin söz konusu olduğu, sisli puslu karanlıkları mor - pembe neon ışıkların aydınlattığı, kısacası "cyberpunk" diye tarif edebileceğimiz atmosferdeki oyun ve filmler ilgi çekmeyi başarıyor son yıllarda. Oyunlardan ilk akla gelen örnek *Deus Ex* serisi tabii.

ÖNCE KONUŞ, SONRA DÖVÜŞ

2015 yılının son günlerinde tam sürümü sanal raflarda boy gösteren *City of Chains* de cyberpunk havasındaki oyunların mütevazı bir temsilcisi. Küçük bir stüdyo tarafından geliştirilmiş, dört (çok da kısa olmayan) bölümden oluşan, derli toplu bir hikâyeye sahip, genel hatlarıyla başarılı bir yapım. Zincirler şehrinde geçirdiğim süre boyunca beklediğimden daha fazla keyif aldığımı, biraz şüpheli yaklaştığım oyunda ilerledikçe beğenimin arttığını belirteyim öncelikle. Belirtmem gereken teknik bir özellik ise; oyunun RPG Maker adlı, nispeten basit bir yapım programıyla hazırlanmış olması. Açıkçası; geçen ay yarım sayfa incelemesini yazdığım yerli yapım *Anadolu Oteli*'ni edinene kadar dikkatimi çekmemişti, RPG Maker ürünü çok sayıda oyun varmış meğer Steam vitrininde. *City of Chains*'i oynayanların yorumlarına göre, oyunumuz birçok bakımdan bunların en iyisi. Haksız da değil bu yorumlar bence, öyküsü, renkli ve merak uyandıran karakterleri, *Final Fantasy* serisini andıran dövüş sistemi, yetenek puanlarıyla alınan özel becerileri, değişik kararları uyguladıkça oyun dünyasındaki etkilerini görebilmemiz gibi olumlu özellikleriyle ilgimi çekmeyi, dolayısıyla artı puan almayı başardı benden *City of Chains*.

Dövüş ve bazı konuşma sahneleri haricinde, baş kahraman Holt ile geziyoruz zincirler şehrinin karanlık, tekinsiz ve köşe başlarını robot bekçilerin tuttuğu sokak ve binaları. Hikâye biraz klişe gibi gelebilir, özellikle başlarda ama bir sonraki bölümü ve görevi merak ettirmeyi başarıyor bence: İnsanların zihinlerinin elektronik çip benzeri bir eklenti aracılığıyla baskıcı yönetim tarafından manipüle edildiği, kimsenin birbirine hiç güveni kalmadığı boğucu bir distopik ortamda, merkezi yönetim için çalışmayı reddeden programcı Holt, cezaevine gönderilir. Burada karşılaştığı Chloe ve Lorelei ile beraber, yapay zekâ bir drone - robotun da yardımıyla kaçıp kötü niyetli yönetimin insanlık üzerindeki ölümcül planlarını bozmak için mücadeleye başlarlar. *Mirror's Edge*, *Deus Ex* hatta biraz da *Shadowrun* kokusu aldınız, değil mi? Az önce bahsettiğim karaktere özel dövüş yetenekleri ve pasif beceriler dışında, silahlar ve destek (ilkyardım çantası gibi) alet edevatına özgü yetenekler de klavyenize amade şekilde bekliyorlar. İyileştirici veya düşeni ayağa kaldırıcı ilaç, çeşitli el bombaları üretmek de mümkün, ganimet kutularından çıkan malzemelerin yettiği kadar. Genel olarak güzel bir macera - rol yapma oyunun tadı kaldı damağımda bitirince. Rol yapma oyunlarında benden çok daha deneyimli İhsan Tatari arkadaşımızın da oynadıkları listesinde yer alıyor *City of Chains*. Şans vermeye değer demek ki, haydi öyleyse şehrin cyberpunk gölgelerine dalıp piksel insancıkların sanal zincirlerini kırmaya!



Bol bol elektronik mayın, alarm, dron ve robot var binalarda.

TÜR: RYO **YAPIM:** Astronomic Games **DAĞITIM:** New Reality Games **DİJİTAL İNDİRME:** 16 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-116-city

8

SON KARAR

Atmosferi, ayrıntı seviyesi yerinde, birçok bakımdan başarılı bir RYO, şans verilmeyi hak ediyor.

80'LERDEN GELEN ADAM



1984 baskısı bir roman okudum bu ay: Neuromancer. Yazarı William Gibson. Gelecekte geçen ve ileri uzay teknolojilerinin insan vücuduna, yaşamına etkileri üzerine ilginç bir bilim kurgu olayı. Değişik bir cyberpunk atmosfere sahip, okumanızı tavsiye ederim.

BEKLİYORUM

1. Impact Winter (PC)
2. Scum (PC)
3. Destiny 2 (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. The Last of Us 2 (PS4)

OYNUYORUM

1. Steep (PC)
2. Watch_Dogs 2 (PC)
3. Expeditions: Viking (PC)
4. Uncharted 3: Remastered (PS4)
5. King's Quest (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TAM KLASİK YAZ KURAKLIĞI GEYİĞİ ÇEVİRECEK OLUYORUZ AMA SONRA BİR BAKIYORUZ TEKKEN, DIRT, ESO, FF XIV, SUPERBEAT XONIC, KOF 14 FALAN VAR BİR SÜRÜ, ÇEVİRESİMİZ KAÇIYOR. BİR DAHAKİ AYA ARTIK.

FPS (First Person Shooter)



Yeni

PREY
PC, PS4, X-ONE
Uzayda kaybolmak isterseniz, bunu System Shock, Deus Ex ve Half Life gibi oyunların kilit özelliklerini özümsemiş bir oyunla, Prey ile yapmanızı tavsiye ederiz. Her köşesinde bir şeyler gizli, her parçası özenle tasarlanmış ve oyuncusuna özgürlük sunmanın üstüne bir de o özgürlüğü hissettiriyor çünkü.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...

Bulletstorm: Full Clip Ed.
PC, PS4, X-One
Birkaç yıl önce çıkan halinin daha iyi grafiklisi, aksiyonu tam gaz veriyor. Duke ile oynamak da cabası.

Dishonored 2
PC, PS4, X-One
2 farklı karakter, alabildiğine esnek bir oynanış ve müthiş özenli bir dünya... Daha ne istenir ki?

Bioshock: Remastered (Klasik)
PC, PS4, X-One
Okyanusun derinliklerinde, mahvolmuş bir ütopyada sanat ve bilimin lanetini solumak için ilk adresiniz.

Narcosis
PC, Mac, Rift, Vive
Karanlık ve basık ortamlarda karşınıza çıkan korkunçlu şeyleri seviyorsanız (kim sevmez ki?) bu oyun tam sizlik!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



PERSONA 5
PS4, PS3
Bu sayfaları Ömer'e bıraksak alttaki listenin tamamı P5 olacaktı, öyle düşünün. Her yanından içerik fışkıran en çizgisel ve özgürlükçü oyun serisi Persona'nın son halkası da öncekiler gibi çok klas ve müthiş eğlenceli olmuş. Elinizde koca bir yıl ve 100 saati aşan oyun süresi varken gerçek dünyaya dönmek istemeyeceksiniz!

Planescape: Torment - Enhanced Ed. (Klasik)
PC
Adını çok duyup bir türlü oynayamadığınız bu şaheserden kaçmak için artık bahaneniz kalmadı!

Horizon: Zero Dawn
PS4
Son zamanlarda çıkan en orijinal evrene sahip, tam bir AAA tecrübesi sunan taş gibi bir yapım Horizon!

The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.

Mass Effect: Andromeda
PC, PS4, X-One
Kocaman ve zengin bir galaksi keşfedilmeyi bekliyor, daha ne olsun! Sorunları da bayağı rötuşlandı bu arada.

Torment: Tides of Numenera
PC
Öncülüyle aynı kalibrede olmasa da hemen ardından gelen ToN, türü sevenlerin başucunda durmalı.

Expeditions: Viking (Yeni)
PC
Kendimizi kandırmayalım, ne kadar doydük desek de Viking olma fırsatını asla tepmeyeceğiz!

AKSİYON



Yeni

INJUSTICE 2
PS4, X-ONE
Harika sahnelerle dolu, DC karakterlerini daha da sevdiren şahane bir hikâye modu var bir kere Injustice 2'nin. Onun yanına hem yeni başlayanlara hem de ustalaşmaya açık sistemini, hiç fena olmayan online performansını, sürüsüyle oyun modunu ekleyin; elinizde taş gibi bir dövüş oyunu oluyor.

Sniper: Ghost Warrior 3 (Yeni)
PC, PS4, X-One
Evet, epey problemi var ama temel oynanış mekanikleri hepsini dürbün mesafesine koyuyor.

NieR: Automata
PC, PS4, X-One
Her yandan zihin açan gariplikleri fırladığı, her oyuncunun denemesi gereken inanılmaz bir deneyim.

The Surge (Yeni)
PC, PS4, X-One
Kendine has dövüş sistemi temel eksiklerine rağmen saatlerce oynatacak kadar sağlam The Surge'ün.

Mr. Shifty (Yeni)
PC, Mac, PS4, X-One, Switch
Hotline Miami sevenler hemen yumulsun, sevmeyenler de hemen sevmeye başlayıp gelsin!

Nioh
PS4
Şahane aksiyon, mücadeleci zorluk ve karanlık bir dünya. Karşınızda PS4'ün en iyi aksiyonlarından biri duruyor.

Devil May Cry 3 (Klasik)
PC, PS2
Çılgın aksiyonu, aşırı eğlenceli ara sahneleri ve muhteşem dövüş mekanikleriyle asla eskimeyecek bir mihenk taşı.

Dövüş oyunları sezonu açıldığına göre... Hangi dövüş oyunundaki hangi karakter diğer hepsini alır?

1. *The King Of Fighters'tan Iori Yagami. Karizması yeter... - EMRE S.*
2. *Tekken'den Paul herkesi alır. Neden? Çünkü dövüş oyunları tarihindeki en kolay ölüm vuruşu Paul'de :P - YASİN*
3. *Gerçek gücünü yansıtabilseler Flash'ın dövemeyeceği kimse yok. - ALİ*
4. *Batman, çünkü Batman. - BARAN*
5. *Tartışmaları kapatmaya geldim. Dragon Ball: Xenoverse'ten Goku. - ÖMER*

Hangisi batarsa hayattan soğursun? Google, Apple, Facebook, Amazon?

1. *Google, en nihayetinde ekmek kapım :(- BARAN*
2. *Facebook galiba. Yoksa doğum günlerini nasıl hatırlayacağım? Bütün tanıdıklarım küsecek falan unutunca... - ÖMER*
3. *Amazon. Öte yandan finansal açıdan rahatlarım muhtemelen, öyle de bir yanı var.- CAN*
4. *Google yokken Altavista vardı. Ama şu an Youtube'suz zor gibi. - GÖKER*
5. *Kapital piyasada batan her firmanın yeri dolacağından çok umrumda olmaz. - ALİ (Partilerde çok seviliyor olmalısın Ali - Ö)*

"Çoluk çocuk oyunu" muhabbetine maruz kalmamak için gizli gizli oynadığın oyun var mı?

1. *Çoook. Bu aralar favorim Wuppo. Ama benden duymadınız tabii u_u - M. İHSAN*
2. *Toy Story 2 (PS1). Ciddi ciddi yapılmış en iyi platform oyunu olduğunu düşünüyorum. - EMRE S.*
3. *Minecraft. Gerçi Minecraft oynadığım arkadaş grubu yaş ortalaması 30 üzeri ama olsun. - BARAN*
4. *Mario Kart 8 deluxe. Yok böyle eğlence. - EREN E.*
5. *Benim oynadığım en çocukça oyun Dark Souls adamım... Puyo Puyo Tetris'i de heyecanla bekliyoruz ayrıca. - ÖMER*

STRATEJİ

Yeni

Warhammer 40,000: DoW III
PC
Köküne kadar klasit bir RTS değil ama saf MOBA'ya da kaymamış, kendi dengesini çok iyi yakalamış bir strateji DoW III.

Realpolitiks
PC
Siyasetin kafa döndüren mekaniklerini arayüzüne kadar bulaştırmış, detaylı bir dünya liderliği oyunu.

Battle Brothers
PC
Ufak bir paralı asker grubunun lideri olarak kahraman ya da haydut olmak elinizde ama unutmayın: Her üyenizden siz sorumlusunuz.

Halo Wars 2
PC, X-One
Gerçek zamanlı strateji oyunlarının pek de revaçta olmadığı bir dönemde, üstelik de konsolda bir RTS görmek sevindiriyor bizleri.

Klasik

Command & Conquer: Red Alert
PC
Alternatif tarih senaryosunu, aynı oyun serisinin alternatif senaryosu olarak kurgulamakla kalmayan harika bir klasik.

DVO & ONLINE

World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
PC
Artık 35. seviyeye dek para ödemeniz gerekmediğinden denemek için iyi bir fırsat.

Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!

Playerunknown's Battlegrounds
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PuB, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.

Klasik

Everquest
PC
Adı gibi sonu olmayan bu oyun kaç yuva yıktı, kaç ailenin ekonomisini çökertti bilen yok. 23'üncü ek paketini kutluyordu en son.

YARIŞ & SİM & SPOR

Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!

Fast RMX
Switch
Wipeout ve F-Zero serilerinden esinlenmiş süper hızlı bir oyun. Switch'in teknik yeteneğini de iyi sergiliyor.

Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!

Yeni

NBA Playgrounds
PC, Mac
Basket atayım ama koca kafalı sporcularla ışık efektli falan abartılı basket olsun diyorsanız fena bir tercih sayılmaz.

Klasik

Race Driver: GRID
PC, PS3, Xbox 360, DS
Tam tekmilli bir simülasyon olmamasına rağmen yarış oyunlarının Dark Souls'uydu bu oyun.

AYIN ALTIN OYUNLARI

INJUSTICE 2

What Remains of Edith Finch

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Dövüş, ritim, yarış ve DVO severler yaşıyor ama diğer türleri sevenleri de bu kadar ezmeseydiniz be dostlar...

HAZİRAN'17	
Tekken 7	2 Haziran
Farming Simulator 18	6 Haziran
The Elder Scrolls Online: Morrowind	6 Haziran
Wipeout: Omega Collection	7 Haziran
Dirt 4	9 Haziran
Superbeat Xonic (PS4)	9 Haziran
The King of Fighters XV (PC)	15 Haziran
Patapon Remastered	15 Haziran
Arms	16 Haziran
Final Fantasy XIV: Stormblood	20 Haziran
Get Even	23 Haziran
Micro Machines: World Series	23 Haziran
Niffleheim	27 Haziran
Agony	30 Haziran
Crash Bandicoot: N.Sane Trilogy	30 Haziran
TEMMUZ '17	
Final Fantasy XII: The Zodiac Age	11 Temmuz
MotoGP 17	11 Temmuz
Albion Online	13 Temmuz
Aven Colony	25 Temmuz

SANAL GERÇEKLİK

Robo Recall
Rift
Unreal Engine'in VR'daki gücünü bizzat yapımcı ekibi gösteriyor. Şu ana kadarki en iyi sanal gerçeklik oyunlarından biri Robo Recall.

Rick and Morty: Virtual Rick-ality
Rift, Vive
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!

Yeni

Battlezone VR
Vive, PSVR
Tank savaşı konseptinin sanal gerçekliğe uyarlanışı bu kadar uzun sürmemeliydi dedirtiyor insana!

Eve Valkyrie
Rift, Vive, PSVR
Uzayda it dalaşlarına girmenin, kuyruğunuzdaki düşmandan kurtulmaya çalışmanın keyfi kelimelerle anlatılamaz.

Yeni

Batman Arkham VR
Rift, Vive, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

MACERA & BULMACA

Yeni

What Remains of Edith Finch
PC, PS4
Ölüm temasını bu kadar güzel işleyen bir eser kolay çıkmıyor karşınıza. Kısacık olmasına rağmen çok değerli bir vakit geçirtiyor WRoEF.

Hollow Knight
PC
Tatlılıktan kırılan tasarımları sizi aldatmasın, adeta minik bir Dark Souls olan bu başarılı Kickstarter oyunu ölümüne zor ve ölümüne zevkli!

Yeni

Little Nightmares
PC, PS4, X-One
Adı gibi küçük, gergin, rahatsız edici bir havaya sahip Little Nightmares. Sonuna kadar diken üstünde hissedeceksiniz.

Yeni

The Franz Kafka Videogame
PC
Edebiyatın oyunlarla buluşması böyle güzel işlenirse çok kıymetli oluyor. Hardcore Kafka fanlarını kesmez belki ama kendince epey hoş bir tadı var.

Zelda: Breath of the Wild
Switch, Wii U
Açık dünya oyunlarına yeni bir soluk getirmesi, mükemmel fizik motoru ve harika grafikleriyle BotW gerçek anlamda konsol aldırıyor.

BİR GARİP OYUN

Super Mario Maker
Wii U, 3DS
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümleri de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.

Beat Cop
PC, Mac, Linux
Polis oyunlarının ne kadar ayrı bir eğlencesi olduğuna hem fikiriz değil mi? Beat Cop da 60'larda New York'ta bir aynasız oluyoruz.

Yeni

The Infectius Madness of Doctor Dekker
PC, Mac
Psikolog olmanın ne kadar zor olduğunu ilk elden deneyimleme şansı artık elimizde.

Lego Worlds
PC
Minecraft dünyayı kasıp kavurduysa bu, Lego'nun oyun dünyasına farklı kapılardan girmesindendir!

Everything
PC, PS4, Mac
HER ŞEY olabildiğiniz bir oyundan bahsediyoruz desek ne ifade eder? Hiçbir şey mi? Güzel, onu da oluyoruz çünkü.

WAR FOR THE PLANET OF THE APES

Özgürlük canlının doğasındadır

EMRE SÜMER





Bundan yıllar önce kaldırmışlardı ilk kez yumruklarını. Zulme karşı, işkenceye karşı, esarete karşı, sevgisizliğe karşı. Çok da bir şey istemiyorlardı aslında, sadece doğuştan gelen haklarını istiyorlardı. Kol kola girdiler, kayıplar verdiler, acılar çektiler. Nihayetinde devrim tamamlanamasa da sönmeyecek bir ateşin fitilini yakmayı başardılar. Fakat bu ateş, karşısında durdukları kadar kendilerini de yakmaya başladı zaman içerisinde. Ayrımcılıkla yanmaya başladılar, ırkçılıkla tutuştular, güç mücadelesiyle kor haline geldiler, birbirlerinin kanını dökerek küle döndüler. Fakat gene de ayağa kalktılar. Artık onları yeni bir soru bekliyordu... Haklı olmalarına karşın ne kadar ileri gidebilirlerdi? Soykırım yapsalar haklı nedenlere dayanabilir miydi? Üstelik insanlarla geçmişleri ve yaşadıkları bu kadar benzerken, aslında ne kadar da aynı olduklarını daha yeni fark etmişken?

War for The Planet of the Apes işte bu soruya yanıt arayacak önümüzdeki yaz. Keza Caesar'ın (**Andy Serkis**) karşısında daha önce edindiği insan dostlarına hiç benzemeyen bir düşman olacak: İnsan ırkının hükmetmesi için gereken her şeyi gözünü kırpmadan yapan bir Albay (**Woody Harrelson**). Şimdiye kadar insanlarla barış içinde yaşamaya çalışan Caesar'ın önderliğindeki maymunlar Albay'ın acımasızlığı karşısında çok ciddi kayıplar verecekler, bu da Caesar'ın önüne daha önce hep kaçtığı şu soruyu getirecek: Kendi ırkını koruması için ne kadar ileri gitmesi gerekecek? Ya da daha kötüsü, bir zamanlar eşitlik ilkesi uğruna savaştıklarına mı dönüşmek zorunda kalacak?

İki filmdir oldukça sağlam mesajlara ve alt metinlere sahip seri, üçüncü filmde de bu açıdan sevenlerini üzmeyecek gibi gözüküyor. Nitekim filmin geliştirme süreci boyunca Fox kendisinden beklenmeyecek şekilde yönetmen Matt Reeves ve senarist Mark Bomback'e geniş bir süre tanımış. İkili de bu zaman dilimini filmi olabildiğince epik hale getirmek için sayısız fikri masaya yatırmak ve tarihteki büyük epik filmler *Bridge on the River Kwai, The Great Escape, Ben-Hur* ve *The Ten Commandments*'ı hatmetmek için kullanmışlar. Analiz ettikleri filmlerin bazılarının dini kökenli olması dikkatinizi çekmiş olabilir, ama halkına hak ettiği özgürlüğü sağlamaya çalışan Caesar ve acımasız Albay karakterlerinin, Firavun ve aynı uğurda firavuna karşı mücadele veren Musa ikilisinden tematik olarak çok da farklı oldukları söylenemez.

Yaşanan kanlı savaşın şartları Caesar'ı daha önce hiç olmadığı ve olmak da istemediği bir kimliğe büründürmek zorunda bırakabilir *War For The Planet Of The Apes*'de. Böyle bir durum ortaya çıkarsa da onu diğerlerinden ayıran merhametine ve sağduyusuna geri döndürmek için Dr. William Rodman karakteri sürpriz şekilde tekrar ortaya çıkabilir, ki hatırlarsanız kendisi Caesar'ı ilk sahiplenen insandı ve aralarındaki dostluk Caesar'ın insanlara bakışı üzerinde çok önemli bir etkiye sahipti. Ama bu tabii sadece benim teorim, yanlış anlaşılma olmasın. Ayrıca filmin ilk *Maymunlar Cehennemi*'ne bağlanabileceği yönündeki emareler de heyecanımı yükseltiyor.

Bunun haricinde film, insanlar ve maymunlar arasındaki amansız savaşı ele alacağı için savaş sahnelerinin miktarının mesaj kaygısının önüne geçme ihtimali beni biraz korkutuyor sadece. Yoksa içerik açısından bizleri gene üzmeyeceğini düşünüyor ve Temmuz'da vizyona girecek filmi dört gözle bekliyorum. Üstelik bunun benim ırkımın sonu olabileceğini bile bile...

YÖNETMEN: Matt Reeves **OYUNCULAR:** Andy Serkis, Woody Harrelson, Steve Zahn, Amiah Miller

EVRİMİN DEVRİMİ

ORİJİNAL SERİ (1968 – 1973)



Başrolde Charlton Heston'ın yer aldığı orijinal beşleme bilimkurgu külliyatında çok önemli yere sahip şüphesiz. Yıllardır babamızın çiftliği gibi at koşturduğumuz gezegeni başka bir ırka, daha da kötüsü bizden daha ilkel olduğunu iddia ettiğimiz bir ırka kaptırma korkusu seyirciyi bir daha bırakmamak üzere derinden yakaladı. Tabii ırkçılık ve ayrımcılık üzerine olan alt metinleri aslında biz insanlara hiç de yabancı olmayan konulardı. Dönemi için inanılmaz işler olan makyajlar, pratik efektler ve setler de seriyi bir sinema efsanesi haline getirdi.

TIM BURTON YORUMU (2001)



Fox aslında seriyi 2001'de yönetmen koltuğuna Tim Burton'ı oturtarak yeniden diriltme çabasındaydı ama başarılı olamadı. Kadroda Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter, Michael Clarke Duncan gibi oldukça sıkı oyuncular bulunması ve görsel anlamdaki başarısına rağmen orijinal filmin etkileyiciliğinden oldukça uzak bir yapımdı. Özellikle de garip senaryosu ve sonu yoğun eleştiriler aldı.

YENİ ÜÇLEME (2011–...)



Maymunların devriminin aslında daha yeni başladığını gösterdi yeni üçleme. İlk film zulüm ve esaret altındaki maymunların bir deney sonucu zekâ olarak insandan farksız hale gelen Caesar'ın önderliğinde direnişi nasıl başlattıklarını ele alıyordu. Gözümün nuru ikinci filmse insanlar ve maymunlar arasındaki tansiyon gittikçe yükselirken maymunlarının kendi aralarında ayrımcılık ve ırkçılık sonucu yok olma aşamasına gelmelerini anlatmıştı.



EREN ERYÜREKLİ

KARA EVREN'İN KAPILARI AÇILIYOR

Hep süper kahraman evreni mi olacak canım?

Sinematik evrenler anlaşılan o ki Hollywood'un yeni can simidi ve hemen hemen tüm stüdyolar bu işin bir kenarından tutma peşinde. Disney olayı erken planlayıp *Marvel Sinematik Evreni*'yle alıp yürüdü zaten, DC ise ona yetişmeye çalışıyor. Yine *Star Wars*'un yan filmlerle iyice kalabalıklaşan ortamı, köklü bir ismi sinematik evrene doğru çeviriyor. Shayamalan'ın son filmi Split de sürpriz finaliyle ilginç bir evren kurma yolunda ilerleyeceğini hissettirirken canavarlar da boş durmayacaktı tabii.

İlk duyurulduğunda bünyelerde fazla bir heyecan yaratmamıştı *The Mummy* filmi. Nihayetinde herhangi bir Tom Cruise aksiyonuna benziyordu, bu sadece mumyalısıydı. Fragmanlar gelmeye başladıkça filmde Russel Crowe'un da olduğunu görüp sevindik, daha da sevindirici olan kısmıysa onun filmde **Dr. Jekyll** rolünde olmasıydı. Bu şu demekti; bu film öyle alelade bir yaz filmi olmayacak ve gelecekte başka filmlerle devam eden bir sinematik evrenin başlangıcı olacaktı. Çok geçmeden bilgiler de dökülmeye başladı ve en sonunda Universal'in uygun gördüğü (ve gayet de uygun olan) ismiyle *Dark Universe* resmi olarak tanıtıldı. Peki eski canavarlardan kimler kalmış?

İsimleri sıralıyorum; Javier Bardem Frankenstein'ın Canavarı rolünde olacak, Johnny Depp ise Görünmez Adam olarak ekranlarda "belirecek" şimdilik kesinleştiği şekliyle. Mumya filminden sonraki ilk adım Frankenstein'ın Gelini olacak (ilhamını 1935 yılındaki orijinalden alıyor) ve oradaki baş kadın oyuncunun da oldukça büyük bir isim olacağı şimdiden konuşulmakta (misal Charlize Theron veya Angelina Jolie). Yine bu filmin yönetmeni olarak bu yılın gişe rekortmeni *Güzel ve Çirkin*'in yönetmeni Bill Condon'u görüyoruz, kendisinin *Gods and Monsters* ismindeki filmi orijinal *Frankenstein* filminin yönetmeninin son günlerine odaklanıyordu, konuya bayağı hâkim yani. Tüm canavarlar Universal Stüdyoları'nın 1930'lardan beri süregelen korku filmlerinin modern zamanlar uyarlamaları (bunun ilk örneği dişi mumya) ve Prodigium denen başında Dr. Jekyll'ın olduğu organizasyon tarafından takip edilip avlanıyor olacaklar. Tabii Dr. Jekyll'ın kendisinin de birazcık karanlıktan nasiplendiğini biliyoruz ve Russell Crowe'un bu role oldukça yakışacağından da eminim.

Eğer her şey iyi gider de bu **Kara Evren** tutarsa gelsin Wolfman'ler gitsin Creature From the Black Lagoon'lar diyeceğiz. Yapımcı kadro vizyonunu belirlemiş durumda ve filmleri sıra sıra dizecekler belli ki. Universal'in köklü korku filmleri geleneği istemedikleri kadar materyalle dolup taşarken bu filmlerin doğaüstü açıklamalar yerine bilimsel bir yaklaşımı benimseyeceğini de çıtlattılar şimdiden. Mumya'nın lanetini filan bu yolla nasıl açıklayacaklarını merak etmekle birlikte bir miktar saçmalayacaklarını ön görmek zor değil. Zaten *Mumya* filminin fragmanına bakınca öyle çok has korku elementleriyle dolu bir film görmüyoruz. Lakin bu demek değil ki serideki tüm yapımlar vur patlasın çal oynasın şeklinde olacak, muhtemelen biraz daha küçük bütçeli filmler de izleyeceğiz daha korku gerilim tadında ki bu çeşitliliği yakalarlarsa Universal'in canavarlarının önü oldukça açık görünüyor buradan bakınca.

READY PLAYER ONE'DA
YENİ GELİŞMELER

Steven Spielberg'ün uzun süredir üstünde çalıştığı filmi *Ready Player One* ufak ufak bitmeye yaklaşmışken yeni bilgiler de gelmeye devam ediyor. Kadroya filmin uyarlandığı kitapta bulunmayan i-R0k karakteri olarak katılan T.J. Miller filmin geçtiği evrende freelance olarak çalışan bir oyuncuyu canlandıracak ve ilhamını da Boba Fett'ten alacak *Star Wars*'taki. Filmin konusu gelecekte devasa bir sanal gerçeklik oyununun (hayatının da denebilir) içinde geçiyor ve oyunu yapan şirketin CEO'sunun ölümünün ardından servetini oyunda bir yerlere sakladığını söyleyen mesajıyla birlikte her şeyin mubah olduğu bir hazine avına dönüşüyor. 2018'de gelecek yapımın ilk fragmanlarını bu yıl içinde görmeye başlarız tahminimce.



TAZE SPIDER-MAN TOM HOLLAND, UNCHARTED FİLMİNDE GENÇ NATHAN DRAKE OLACAKMIŞ. NE SÜRÜNDÜ ŞU PROJE YAHU.





JUSTICE LEAGUE
JOSS WHEDON'A EMANET

Ailevi bir trajediden dolayı *Justice League* filmini bıraktığını açıklayan Zack Snyder ve eşinin yerine filmi tamamlaması için Joss Whedon getirildi ve birkaç yeni sahne daha çekip filmi bitireceği açıklandı. Gösterim tarihi ise değişmedi. Zack Snyder ve ailesine başsağlığı dilerken Whedon'un da filme farklı bir enerji getirebileceğini düşünüp umutlanmadık değil. Bakalım *Avengers* ile Marvel'ı coşturan Whedon aynısını DC'nin kahramanlar takımı için de yapabilecek mi? Sanırım bekleyip göreceğiz.



TOP GUN VE EDGE OF TOMORROW'UN DEVAM FİLMLERİ DUYURULDU

Tom Cruise bu sıralar epey meşgul. Mission Impossible 6'nın çekimlerini sürdüren aktörün diğer iki önemli projesinden haberler geldi. Bunlardan ilki pek beğendiğim Edge of Tomorrow'un devamı olan Live, Die, Repeat and Repeat (evet filmin adı bu, Edge of Tomorrow 2 değil yani) ile ilgili. İlk filmin de yönetmeni olan Doug Liman mevzunun devamı için aklında harika bir fikrin olduğunu ve bununla devam filmlerinde devrimsel bir hava yaratacağını belirtmiş. İddialı laflar, göreceğiz. Diğer haberse Cruise'u zamanında bir yıldız yapan Top Gun'ın devamıyla alakalı. Bayağıdır fikir aşamalarında sürünen yapımın yönetmeni büyük ihtimalle Cruise'la Oblivion'da çalışmış olan Joseph Kosinski olacak ve film insansız hava araçları ve drone'ların hüküm sürdüğü günümüzde pilotların antika olarak görülmesi üzerine kurulu şimdilik. Kısacası sevenleri önümüzdeki yıllarda da Tom Cruise'a doyacaklar.

SPORROR TÜRÜ İLE TANIŞIN

Bu haber ilginç ve çok da saçma gelecek kulağınıza ama yapımcı Gunpowder & Sky'ın Mandalay Sports Media ile ortaklığından yeni bir tür filmi doğacak, adı da *Sporror* olacakmış. Spor-ney dediğiniz duyar gibiyim. Şöyle ki spor filmlerini düşünün, bir de korku filmlerini düşünün ve bunları karıştırın. Karışmadı mı? Şöyle deneyin; ruhunu şeytana satmış bir basketbolcu vardır ve oradan aldığı güçle azılı bir katile dönüşmeye başlar. Artık top atarak milletin kafasını kolunu koparacak herhalde. Çekilmesi düşünülen ilk filmin konusu bu olacakmış, diğerlerinin de profesyonel sporcular tarafından destekleneceği duyurulmuş. Filmlerin mantığıysa "dünyada bir arenadan daha korkunç çok az yer vardır" tümcesine oturtulmuş. Neyse, denemişler en azından orijinal bir fikir bulmayı. Bulmasalarmış iyi miymiş neymiş gerçi...



HAZAL ÇAMUR

STARBUCK

KURTARICI PİLOT & YOK EDİCİ MELEK

Orada, o uzak gelecekte, kısacık sarı saçlı, dudaklarından düşmeyen purosu ağzında, erkekler gibi bacak bacak üstüne atmış bir kadın size bakıyor. Koca bir ordunun en iyi pilotu, sekse ve kumara düşkünlüğüyle femme fatale olduğu kadar maço bir kadın da o. O bakışlar ki çarpık bir gülüşle şekillendiğinde insanı ağına çekip hipnotize ediyor, bu bakışlara ne kadar süre karşılık verebilirsiniz? Karşınızdaki **Kara Thrace**, yani nam-ı diğer **Starbuck** iken, onu deliler gibi sevip korumak ya da nefret edip öldürmek isteseniz de ona bu denli muhtaçken ne kadar dayanabilirsiniz? Ben cevap vereyim: Hiç. Tıpkı tüm **Battlestar Galactica** boyunca pek çok karakterin hiç karşı koyamadığı gibi.

Kara Thrace, ya da pilot mahlasıyla Starbuck, sadece televizyon tarihinde değil, aynı zamanda kurgunun olduğu pek çok dal için de ders niteliğinde bir karakterdir. Çünkü karakter gelişimi ve dahi evrimi öyle bir incelik taşır, hikâyesi öyle bir yere bağlanır ki kendinizi dev bir Starbuck hayranı olarak bulursunuz.

Asker bir anne ve ressam bir babanın kızı olan Starbuck annesiyle şiddet dolu bir geçmişe sahiptir. Ancak şiddet onu durdurmaz, yoğurur. İntikam ve saldırganlık doğasında vardır. Nasıl ki annesinin en büyük korkusu olan böcekleri ona karşı kullanıp, plastik böcekleri kıyafetine doldurup asla izi geçmeyecek bir fiziksel yarayla karşılığını aldıysa, Cylon'lara karşı savaşta da geri vites nedir bilmez. Bu yüzdendir ki sayısız kez ceza alıp meslekten ihraç noktasına gelmesine rağmen, her hayati durumda ilk güverteye çağrılan isim kendisinden başkası değildir.

Kara Thrace, 1978'deki ilk *BSG*'nin erkek Starbuck'ının uyarlaması olsa da ondan çok daha fazlasıdır. En iyi pilot, eski bir âşık, Viper pilotluğunda bir öğretmen, ukala, küfürbaz, kumarbaz ve gözü kara. Kendisini hiç düşünmeyen ama başkalarını bir hayli düşünen, her şeye bodoslama dalıp her defasında neden "*en iyi*" olduğunu kanıtlayan bir pervasız. Geçmişindeki sorunları çözememiş, derinlerde melankoli ve pişmanlıkların hamuruyla yoğurulmuş, ama en büyük aşkının kardeşiyle flörtleşmekte de bir yanlışlık görmeyecek kadar etikten yoksun.

Starbuck, *BSG* serisinin kilit karakteri olarak hafızamızda muazzam bir yer kaplar. Adeta *vardır* ve biz onunla uçma, onun yanında savaşma, onun küfürlerini duyma şerefine erişmişizdir. Belki bizle flörtleşmiştir bile, kim bilir? Ama hepsinden de öte bu karakter, klasikleşmiş kadın karakter/asker algısını çiğneyip tükürmüş ve hatta üzerine purosunu söndürmüş bir devrimcidir. Çünkü ne maçoluğu onu kadın olarak görmemize engeldir, ne de erkeklerle olan ilişkisi onu sadece bir cinsel obje olarak kısıtlar. Starbuck, kurgunun hâkim olduğu tüm branşlarda yaptığı devrimle birlikte, hikâyede de aklımızı başımızdan alır. Çünkü *BSG* serisi için bu çözümlemesi hayli zor kadın, bir şekilde melek, peygamber, hatta tanrısal bir varlıktır diyebiliriz. İlginç, değil mi? Değil aslında. Söz konusu *BSG*'yken siyaset, teoloji, militarizm, sosyoloji ve hatta mitolojinin aynı potada erimesi neden ilginç olsun?





'78 MODEL STARBUCK İLE BENZERLİKLERİ

1978'de ilk kez çekilen ve kurgulanan BSG'de aslında yeni seride kadın olarak tanıdığımız bazı karakterler erkekti. 2004'teki uyarlama duyurulduğunda özellikle dizinin en sevilen karakterlerinden Starbuck'ın kadın olarak uyarlanacağı haberi hayranları delirtti. Ama o uyarlama aslında bize şu günlerde çok tartıştığımız bir şeyin cevabını verdi. Ortaya da orijinal dizinin başarısını katlayan ve hatta fersah fersah geçen bir başyapıt çıktı.

Starbuck'lar farklı cinsiyette ele alınan karakterlerin en göze çarpanı. Kadın Starbuck yaratılırken erkek Starbuck'taki pek çok özellik korunmuş ama üzerine eklenmiştir. İkisi de Apollo (Lee Adama) ile dosttur. İkisi de en iyi pilottur. İkisi de puro ve seks düşkünü, ukala, kumarbaz ve bir o kadar çekicidir. Erkek Starbuck, Lee'nin kız kardeşiyle aşk yaşarken, kadın Starbuck Lee'nin erkek kardeşi (kardeş de uyarlamada cinsiyet değiştirmiştir) ile aşk yaşar. Yani pek çok açıdan özüne sadık kalan kadın Starbuck, alt metin ve karakter derinliğinde ustasını bir boy farkla geçer.

Pilotlar bana Starbuck der. Sen bana 'Tanrı' diyebilirsin.

RIDLEY SCOTT

Görsel ustalığın tepe noktası

EREN ERYÜREKLİ

Hepi topu iki filmle sinemada bilim kurgunun seyrini değiştiren bir yönetmen olmak veya bir başka filmle tarihi epikleri yeniden popülerleştirmek öyle her babayiğidin harcı değil takdir edersiniz. Tüm bunları 40 yaşından sonra yapmaya başlaması bir yana, o güne kadar çektiği tüm reklam filmlerini bir kenara bırakıp (ki bir yılda Ferrari alabilecek kadar çok kazandırıyorlardı) yalnızca sinemaya odaklanmayı seçmesi bile **Ridley Scott**'ın yaratma tutkusunun bir göstergesi pekâlâ.

Scott'ın sanatçı yönü küçük yaşlarında ailesi tarafından keşfedilse de o abisinin etkisiyle askeriyeye katılmak ister ama babası onu çizimini geliştirmesi için destekler ve bu muhtemelen hayatında yaptığı en doğru şeydir. Uzun süre kardeşi Tony Scott'la birlikte İngiltere'de reklamcılığın gelişmesini sağlarlar. Bir süre BBC dizileri için çalıştıktan sonra ilk filmi *The Duellists*'i çeker 1977'de. Cannes'da en iyi ilk film ödülünü kapan bu şık girişten hemen sonra uzayda kimsenin attığınız çığlığı duyamayacağı film olan *Alien* gelir. Kapalı-sıkışık mekanlar alabildiğine kasvetli bir atmosfer yaratırken, bilim kurgu filmlerinin o steril gelecek tasvirleri de buruşturulup çöpe atılır Scott tarafından. Korku sinemasının o vıcık vıcık dehşeti tıpkı John Hurt'ün göğsünü delen yaratığın yaptığı gibi hoyratça üzerine kan sıçratır bu parlak ütopyanın.

Tüm dünyayı şoklayan bu başyapıtın ardından türe ikinci büyük katkısını *Blade Runner* olarak koyar önümüze. *Blade Runner* o dönemlerde ne seyirci ne de eleştirmenlerden umduğunu bulamasa da bıraktığı izlerin boyundan büyük olduğu akabindeki 30 yılda daha iyi anlaşılacaktır. Scott neredeyse tek başına cyberpunk estetiği dediğimiz şeyin temellerini atmış ve tematik olarak da bellek, anılar ve varoluş gibi problemlerin üzerine fikir yürütmelerle dolu, zamanının çok ilerisinde bir film yaratmıştır. Halen daha internette film üzerine bir şeyler yazılıp çizilmesi onun değerini anlatmaya yetecektir sanırım.

Aradaki birkaç zayıf halkadan sonra *Thelma & Loise* gelir, seyirci filmi bağrına basar ve en sade işinde bile görselliği tavan yapan yönetmenin filmdeki son karesi yıllar boyunca hafızalarda kalır. Ortalamanın üzerinde filmlerden sonra *Gladiator* sıradadır. İnsanlara hiç izlemedikleri kadar canlı bir tarihi doku sunar burada usta yönetmen. Böylece bir kez daha unutulmaya yüz tutmuş bir türe elini atıp onu terk edildiği sandıktan çıkararak tozunu silkelemiştir. Yine bu filmin DVD'sine koyduğu Director's Cut versiyonuyla bir anlamda "yönetmenin versiyonu" furyasını da tek başına başlatır. Buradan sonra ister obsesif kompülsif kişilik bozukluğu olan bir dolandırıcıyı, ister beyin yiyen bir yamyamı, isterse Mars'ta mahsur kalmış bir astronotu veya Haçlı Savaşları'nda genç bir demircinin öyküsünü çekiyor olsun, Scott'ın karakterleri çoğunlukla zorluklara direnen ve dünyanın onlara dikte ettiği kişi olmayan insanlardır. Tıpkı yönetmenin kendisi gibi.

Hollywood'un dikenli yollarında iyisiyle kötüsüyle tam 40 yıldır yürüyen ve kurduğu dünyaların üzerine titreyen bu çalışkan adam, bizi muhtemelen sandığımızdan daha çok etkilemiştir. Zira onun filmlerindeki odak, dünyadan büyük karakterlerden veya nihilistik serzenişlerinden daha çok, kurduğu atmosferler ve detaycı görsel üslubudur. Keskin ışık kullanımı, yakın plan gözler, devasa savaş sahneleri, geniş araziler ve antik şehirlerin nefes kesen manzaraları hep onun keskin gözünden aktarılır pelikülе ve her daim seyirciyi baştan çıkarmayı ihmal etmezler.

Kendi set tasarımlarına katkıda bulunan ve oyuncu seçimlerini her daim kendi yapan bu disiplinli İngiliz'in sinemaya yaptığı ölçülemez katkılar bir yana, onun neden görsel bir sanat olduğu konusunda ilk açılıp gösterilen örneklerden olması da hiç şaşırtıcı değil. Scott'ın filmleri hem görsel hem düşünsel miraslar olarak ondan çok sonra da anılacaklar ve bu sanırım bir insanın sahip olabileceği en büyük onurlardan birisi.



GÜÇLÜ KADIN KARAKTERLER

Alien'ın Ellen Ripley'ini zaten bilmeyeniniz yoktur fakat Scott'ın filmografisi güçlü kadınlarla dolu. Thelma ve Louise, Cennetin Krallığı'ndaki Sibylla, Hannibal'daki Clarice Starling ve G.I. Jane'in Jordan'ı hep çevrelerine isyankâr ve kendi kaderini kendi belirleyen azimli kadınlardı. Ripley'in isminin̄se yönetmenin kendisinden geldiği rivayet edilir, "d"yi ters çevirip "p" yapın :)

RUSSELL CROWE FAKTÖRÜ

Yönetmenlerin favori oyuncularıyla sıklıkla çalıştıkları bilinen bir durum fakat Ridley Scott için Russell Crowe'un yeri bir başkadır. Yönetmenin tam 5 filmde çalıştığı ünlü oyuncuya Gladiator'deki rolü bir de Oscar ödülü getirmişti. Robin Hood'dan bu yana göremediğimiz ikiliyi gelecekte yeni filmlerde görmek için sabırsızlanıyoruz.

STORYBOARD'LARIN GÜCÜ

Storyboard animasyon filmlerin gereksinimlerinden doğmuş ve zamanla sinemanın vazgeçilmez parçası haline gelmiş bir tasarım dalıdır. Çizimlerle filmin gidişatını anlatmaya yarar. Scott ilk Alien filmi bütçe sıkıntıları çekerken tüm filmi resimleyerek yapımcı şirkete sunar ve gereken finansmanı elde eder. Aldığı üst düzey resim eğitimi ünlü yönetmenin kariyerini kurtarmıştır bu noktada.

ÜNLÜ MAC REKLAMI

1984 yılında Apple yeni çıkacak bilgisayarı Mac'in reklamı için Scott'la anlaştığında muhtemelen bu kadar büyük bir iş beklemiyordu. Reklam filmi George Orwell'in 1984 romanından esinlenmişti ve yeni Mac'in tek tipleşmeyi yok etmesi üzerine kuruluydu. İronik olarak 20-25 yıl sonra çıkan Apple ürünleri tıpkı reklamda gördüğümüz tek tipleşmeyi yaratan cihazlar olacaktı.

SAĞLAM KAPIŞMALARA SAHNE OLMUŞ ARENAMIZ BU AY ÇOK ÖZEL VE BİRBİRİNDEN AYI 3 SAVAŞÇIYI AĞIRLIYOR. BU SEFER ÖYLE UÇTUM, KAÇTIM, DÜZ DUVARA TIRMANDIM YOK. KAS GÜCÜ, TER VE KAN ARENAMIZI ŞENLENDİRECEK (Kİ BU KEZ GERÇEK BİR ARENADAYIZ). O HALDE 3 YİĞİT ÇIKAR MEYDANE, ÜÇÜ DE BİRBİRİNDEN MERDANE.

EREN ERYÜREKLİ

CONAN

Nice krallıkları sandaletli ayağının altında çiğnedikten sonra çoluğa çocuğa karışan Kimmeryalı Conan, savaş alanında doğmasından sebep küçük yaşlardan beri elinden düşürmediği kılıcıyla ve zeki, çevik ve ahlaksız olmasıyla tanınır. Karşısındaki etten kemiktense onun için kesilebilirdir de. Düz adamdır ama adamdır. Paralı asker olduğu zamanlarda pek çok maceraya atılmışsa da sonradan ülkesinin kralı olarak efsanesi dilden dile yayılmıştır.

KESİŞ HIZI: · BECERİ:
DAYANIKLILIK: · GÜÇ:

GUTS

Ölü bir bedenden doğup paralı askerler içinde yetiştikten sonra Griffith'in önderliğindeki Band of the Hawk'a katılışı ve akabinde yaşadığı trajediler ona bir el ve göze mal olmuştur. Ama elinde Dragonslayer oldu mu, bir de (kalan) gözü dönerse seyreyleyin gümbürtüyü. Takım taklavatı tam zırhlı adamları tek hamleyle biçebilen acı gücü ve taktikleri onu hem canavarlar hem de insanlar için son derece tehlikeli kılar.

KESİŞ HIZI: · BECERİ:
DAYANIKLILIK: · GÜÇ:

SLAINE

İrlandalı bu dilinin kemiği ve baltasının acıması olmayan vahşi adam Heavy Metal ortamlarında boyutlar ve zamanlar arası sıçramalarıyla ünlüdür. O da Conan gibi dağınık klanları toplayıp kral olmayı başarmış fakat bu süreçte eşini kaybetmiştir. Pek bir zevkine düşkün olmasının yanında fena halde kendini beğenmişliği de mevcuttur. Esprili ama tersi pis bir savaşçıdır nihayetinde.

KESİŞ HIZI: · BECERİ:
DAYANIKLILIK: · GÜÇ:

VE KAZANAN... GUTS!

Mücadele Roma arenalarındaki gladyatörleri aratmayacak derecede sert başladı. Conan ve Sláine birbirlerine acımadan dalıp şöyle bir ter attıktan sonra Guts'a yönelip en güçlüyü iki kişi almaya çalıştılar, tabii adamdan büyük Dragonslayer kılıcıyla bu darbeleri savuşturan Guts kopuk eli yerine monteledliği topu ateşleyip Sláine'in bir kolunu almayı bildi. Lâkin gözünü kan bürüyen hısmı da boş değildir ve "warp-spasm" modunda deli gibi saldırmaya başlar. Bu esnada Conan'ın bir hamlesiyle diğer kolu da kopar ve Guts onu ikiye biçerek Sláine'in işini bitirir. Conan birkaç şaşırtmaca denese de Guts'un etki alanına yaklaşıp vurması çok zordur, o da uzaktan bir balta sallar ve Guts'un omzunu iptal eder. Tabii Guts bu durumda Berserker zırhının gücünü açıp Conan'a artık Allah ne verdiyse dalıp muşmulaya çevirir fakat öldürmez. Nihayetinde olan Sláine'ye olur ve kalan ikili, yorucu mücadelenin ardından ocak başında oğlak çevirme yaparken hikâyeler anlatıp gür kahkahalar savurur.

DOOM PATROL

HAYALİ ARKADAŞLARINIZI NASIL ÖLDÜRÜRSÜNÜZ? TABİİ Kİ HAYALİ SİLAHINIZLA!

Çizgi roman alemlerinin kafadan çatlak İskoç yazarı Grant Morrison, zamanında klasikleşmiş karakterleri muazzam bir başarıyla modernize etmesinin yanında bir de "garip gurup" diyebileceğimiz yaratılarıyla ünlenmiş bir yazar. İşte seksenlerin sonunda yazmaya başlayıp epey uzun süre sürdürdüğü *Doom Patrol* serisi, bu ikinci özelliğinin ünlenmesini sağlayan yapıtlardan. Sürrealist sanat akımlarından nadir görülen psikolojik rahatsızlıklara, pek çok farklı tema kullanarak acayip ilginç konseptler ortaya çıkardığı *Doom Patrol*, gerçekten de "LSD kafasıyla" yazılmış bir seri belki de.

Kendi içinde pek çok ironi barındıran, hepsi birbirinden kaçık karakterlerini yerinde kullanan ve hem çevreye hem kendilerine karşı verdikleri mücadeleleri tadında bırakan, lakin zaman zaman gerçekten beyin yoran bir kurgusu var *Doom Patrol*'un. Eğer *Legion*'a bayıldıysanız, *Doctor Strange*'deki kafa açan sahnelerin tadı damağınızda kaldıysa, iki yapımdan da daha psychodelic olan *Doom Patrol*'a mutlaka göz atmalısınız. Epey uzun olan seri yaklaşık 1300 sayfalık okunacak materyal sunuyor ve acayipliğe doyuruyor okurunu. Sonunda bir de doksanlı yılların devasa silahlı, bol cepli Rob Liefeld karakterlerini tiye alan Doom Force Special sayısı var ki çok ayrı bir komedi.

Büyük çoğunluğu Richard Case tarafından yapılan çizimlerse hikâyede kendine yer bulan konseptlerin aksine kafayı yormuyor, görsel verileri açık ve net kılıyor. Komediden korkuya, fanteziden bilimkurguya, pek çok farklı tadı bulabileceğiniz bir hikâye *Doom Patrol*. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Gerçekten uçuk kaçık ve farklı bir süper kahraman çizgi romanı okumak istiyorsanız, önermesi benden, göz atması sizden. ★★★★★



THE FLINSTONES

EVET, YABBA DABBA DOO!

Bu ay sizlere çok eski dostlarımız olan Çakmaktaşlar'ın DC Comics bünyesinde yeniden yayınlanmaya başlanan yeni serisinden bahsetmek istiyorum. Belki 2017 itibariyle Çakmaktaşlar pek umurunuzda olmayabilir ama emin olun bir sayı okuduktan sonra işler değişecek.

Öncelikle Hanna-Barbera'nın *Taş Devri* hakkında bildiğimiz her şeyi olmasa da bir kısmını unutarak başlıyoruz hikâyeye. Fred ve Barney birer savaş gazisi, Wilma bir ressam ve Bedrock bildiğimiz kapital sistemin beşiği konumunda. Çakıl'dan Bam Bam'a, Dino'dan Bay Slate'e tanıyıp sevdiğimiz her karakter bu yeni seride mevcut. Pek hatırladığımız gibi olmasalar bile günümüzün *Taş Devri*'ne oldukça iyi monte edilmiş durumdalar.

Serinin en dikkat çeken özelliği gerçekçi çizimleri ve karakter tasarımları. Çizer Steve Pugh'un yarattığı yeni tasarımlar Mark Russell'ın hikâyeleriyle birleşiyor ve karşınıza harika bir anlatım çıkıyor. Irkçılık, cinsiyetçilik gibi sorunları *Taş Devri*'ne uyarlayan ikili gündelik hayatımızda karşımıza çıkan gerçek durumları ilk çağa indirgiyorlar. Özünde ileri değil geriye gidiyoruz mesajı veren hikâye 2017'nin başlarında sona erdi ve 10 fasiküllük bir ana olay örgüsüne sahip. DC'nin yakında öykü üzerinde bir yan hikâye çıkaracağı söyleniyor. Belki yakında televizyonda ya da sinemada kendisini görebiliriz. Ne de olsa geçmişte tutan şeyleri tekrar hortlatmak çok moda ve 2017 model bu *Taş Devri*'nin yapımcıların ilgisini fazlasıyla çekeceğini ön görmek pek zor değil. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: The Flintstones'un alametifarikası olan dinozor ve hayvanlarımız çok zekice tasarlanmışlar. Hem nostaljik hem modern bir okuma için birebir. ★★★★☆



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Michael Dudok de Wit **OYUNCULAR:** Emmanuel Garjio, Tom Hudson, Barbara Beretta **IMDb NOTU:** 7,6

THE RED TURTLE



Yaşamın engin denizlerinde bir kum taneciği

Var olduğumuz evrene yukarıdan bakan bir göz olabilseydik eğer muhtemelen insanların yaşamları pek bir özelliksiz, pek bir önemsiz gelecekti bize. Lakin şunu da düşünecektik belki: Benim yaşamım ne kadar önemli? Milyarlar üstü milyarlarca hayatı barındıran dünya dediğimiz gezegenin bile kendi içinde bir kâinat olduğu düşünüldüğünde ve onu oluşturan kum taneciklerinden birisi bile eksilse bunu yok oluşun bir alameti sayacağımızdan her yaşamın ve onunla gelen hikâyelerin önemli olduğunu düşünüyorum ben.

İşte bu sıradan yaşamlardan birine ve iyi bir hikâyeye sahip insanlardan birisi yönetmen **Michael Dudok**. Yıllarca kısa animasyonlarıyla bizi büyüleyen ve olaylardan çok insanlara yoğunlaşan stiliyle çizgilerinden duygu fışkıran bu Fransız'ın hayatı taaa Japonya'lardan gelen bir telefonla değişiyor. Çünkü Ghibli Stüdyoları'nın kurucularından olan ünlü yönetmen **Hayao Miyazaki** onun kısalarından çok etkileniyor ve muhakkak kendileriyle bir uzun metraja girişmesini istiyor. Sonuç ise girizgahını fazlaca uzattığım yazımın konusu *The Red Turtle*. Çok basitçe ıssız bir adaya düşen bir kazazedenin burada başından geçenler olarak özetlenebilecek film hiç diyalog kullanmadan ilerliyor. Adamın adaya düşüşü ve akabinde rastlaştığı kırmızı kaplumbağayla kurduğu bağın anlatıldığı bölümler şiirsel bir dokuya sahip. Nasıl iyi bir şiir okurken dizeler kendi bütünlüklerinin ipliklerini salar ve zihninizde tüm bir şiirin resmini oluşturarak akarsa bu da öyle. Baktığınızda yavaş bir film var elimizde ama bir anda da başlayıp bitiveriyor size sezdirmeden. Tıpkı ömür gibi veya "bunu nasıl bitireceğim ben ya" dediğiniz o devasa üç toplu dondurma gibi.

Akarken sizi teslim alan fakat canınızı sıkmak yerine huzur veren bir nehir bu. İster parlak renklerle donanmış güneşli kumsal sahneleriyle olsun, ister komik yengeçleri, isterse de neredeyse siyah beyaz ay ışığıyla yıkanan gece



sahneleri olsun, film sizi bu manzaraların devasa bütün içerisinde ne denli minik ama bir o kadar da hayati oldukları fikrini aşılıyor. İnsanın saldırganlığı ve pişmanlığını 2 sahne arayla veriyor veya doğanın kucaklayıcı olduğu kadar merhametsiz de olabileceğini tarafsızca anımsatıyor. İzlerken çok farklı düşüncelere, uzaklara, zamanın adının konmadığı zamanlara gittim. Yıldızların göklerdeki minik parıltılar olduğu, insanın bile daha kendine insan demediği o ilkel ve yalın zamanlara uzandım belki de. Çünkü *The Red Turtle*'ın en büyük meziyeti tüm bu sadeliğine ve durağanlığına rağmen izleyicisini çok başka düşüncelere sevk edebilen devasa bir hissiyat ve düşünce havuzu oluşturabilmesi. Belki herkesin düşlerinde böyle bir yaşam vardır veya hepimiz toplum içindeki yapayalnız delilerizdir, belki sığ sular aslında ölçülemezcesine derindir ve bir kaplumbağa yaşama tutunuşumuz olabilir.

Cevapların filmin kendisinde değil de onu izleyen ruhun derinliklerinde olduğunu ve ne kadar kopmaya çalışsak da doğanın ve dünyanın bir parçası olduğumuzu tekrar anımsatıyor bu şahane animasyon. Nasıl da ihtiyacımız varmış meğer buna.

EDİTÖRÜN NOTU: Ruhun sade sesini titiz bir gözlemcilikle paylaştığı öyküsü küçük, dertleri dünya kadar olan bu tosbağanın mavi serinliğine bırakın kendinizi. ★★★★☆

DUDOK'UN KISALARI



TOM SWEEP *(1992)*

Tam bir Fransız animasyonuna yakışacak şekilde bolca akordeon müziği üstünden kusursuz bir tempoda akan bu 3 dakikalık şirin film çöpçü Tom'un beyhude çöp toplama çabası üzerine kurulu. O ne kadar toplarsa toplasın insanların duyarsızlığı sayesinde yeniden ortaya dağılan çöpler aracılığıyla medeniyetimizin üstüne kurulduğu tüketim çılgınlığına etkili bir bakış atıyordu yönetmen.



THE MONK AND THE FISH *(1994)*

İstediğiniz şey olmanızdaki tek engel kendinizsinizdir diyor burada Dudok ve tombul bir rahibin bir balıkla olan sürreal serüvenini aktarıyor bize. Son derece akıcı animasyonlara sahip kısanın zamanında önemli ödüllere layık görüldüğünü de belirteyim.



FATHER AND DAUGHTER *(2000)*

2001'in kısa animasyon Oscar'ı da dâhil olmak üzere pek çok ödüle sahip ve 8 dakikaya bir ömrü sığdıran bu filmi izlerken mendilleri hazırlamayı unutmayın. Bir kız çocuğunun ömrünü anlatırken babasıyla kurduğu ölümsüz bağı ve ona olan özlemini son derece dokunaklı bir şekilde anlatan yapım kısa animasyon nasıl olur dersi veriyor.



○ **YÖNETMEN:** Jordan Peele ○ **OYUNCULAR:** Daniel Kaluuya, Allison Williams, Bradley Whitford ○ **IMDB NOTU:** 7.9



GET OUT

Korku veya gerilim türü filmleri pek seven biri değilim. Ama ne yalan söyleyeyim fragmanı ilk izlediğimde üzerimde ilginç bir etki bıraktı film. Belki filmin hikâyesinin minik de olsa Kubrick tadı vermesi, belki de Jordan Peele sevgimdendir bilmiyorum ama filmi izleyince düşüncelerim büyük çapta değişti. Öncelikle Peele'nin iyi taklitler yapan bir skeç komedyenliğinin yanında iyi de bir yönetmen olduğunu kafama kazıdım ve yeni filmini sabırsızlıkla bekliyorum. *Get Out*'ta siyahi bir fotoğraf sanatçısı olan genç kardeşimiz Chris, kız arkadaşının ailesiyle tanışmaya gidiyor ama gittiği muhit siyahilere karşı biraz tuhaf davranmakta. İlk bakışta ırkçılık eleştirisi gibi algılanan filmin aslında söylemek istediği daha fazla şeyin var olduğunu izleyince göreceksiniz. Filmin çekimleri, anlatım tarzı öyle şaheser değil ama kendine has bir enerjisi var. ■ **EMRE**

EDİTÖRÜN NOTU: Birkaç klişe korkutma öğesi dışında film gerçekten başarılı. ★★★★☆

Spoiler!

○ **YÖNETMEN:** James Mangold ○ **OYUNCULAR:** Hugh Jackman, Patrick Stewart, Dafne Keen ○ **IMDb NOTU:** 8,4

LOGAN

İster bilimkurgu ister fantezi sevin, ister pembe dizilere isterseniz de süper kahramanlara gönül kaptırmış olun, duygulanmayı istiyorsunuz, istiyoruz. Biz süper kahraman sevdalıları olarak sinemada duygulanmakta çok zorluk çekiyoruz arkadaşlar.

Öldükten iki sene sonra geri gelen karakterlerin sinemaya yansımasını, süper kahramanlarda ölüm konseptinin çoğunlukla ortadan kaldırılması olarak gördük. MCU ve DC'ye hiç girmeyeceğim. *X-Men* filmleri zaten karman çorman, duygusallık var ama yeterli değil. Bu noktada bir istisna olmayı becerdi işte *Logan*. 17 senedir yalnızca tek bir oyuncunun, Hugh Jackman'ın beyaz perdeye taşıdığı Wolverine karakterinin bize (aynı zamanda da Patrick Stewart'ın Profesör X'e) vedasını, olması gerektiği şekilde verdi. Bu kadar senedir sevdiğimiz oyuncuların, karakterlerin, bir türlü tam anlamıyla kazanamadıkları kişiselliklerini, sıktığı son kurşunda soktu beynimize. The Wolverine ile türe ne kadar uzak olduğunu gösteren James Mangold'un iyi bir film çekmesi için sinematik evrenlerden bu derece uzak, bu derece ıssız bir realizm gerekiyormuş meğer. Sırf tanıyıp sevdiğimiz karakterleri bize olduğundan çok farklı gösterdiği için bile görülmesi gereken bir film olan *Logan*, bu kadarla kalmayıp güzel de bir yazım ve kurgu sunmayı ihmal etmiyor neyse ki. ■ **ONUR**



EDİTÖRÜN NOTU: Muhteşem bir veda, izlemeden önce mendillerinizi hazır etmeyi unutmayın. ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** F. Javier Gutiérrez ○ **OYUNCULAR:** Matilda Lutz, Alex Roe, Johnny Galecki, Vincent D'Onofrio ○ **IMDb NOTU:** 4,5

RINGS

Bazı serileri modernize etmek yaramıyor arkadaşlar. Söz konusu "Sana USB vereyim de bana da kopyasını at hacı" diye paylaşılan bir video olunca insanın aklına orijinali VHS kasetten izlenen ve insanları öldüren bir video değil de AVSEQ dosyası geliyor haklı olarak. Koskoca Samara'yı bir titan saadet zincirine çevirmişler. Filmde videoyu keşfeden profesörümüz "Samara Mağdurları Yardım ve Dayanışma Derneği" kurmuş ve ruh hastası gibi habire günahsız insanlara USB ile iteliyorlar videoyu "valla bilimsel çalışma lan" diyerekten. Kurbanlar da bir acayip gerçi filmde. Ölümüne 12 saat kalmış adam dönüyor kıçını rahat rahat uyuyor hiçbir şey yokmuş gibi. Ya da 20 dk. sonra gidici olan kız eve gidip maillerine bakıyor. Hayır Türkiye'de yaşasanız bu ölüm arzunuzu anlarım da mis gibi memlekette yaşayınca biraz saçma oluyor.

Samara'yı da anlamak kolay değil gerçi. "Beni bulun, ruhumu kurtarın" diye yalvarıyor ama verdiği ipuçlarının hepsi yarışma programı sorusu gibi. Madem sen benim telefonuma, fişten çekilmiş LCD'me, videoma dadanabiliyorsun, bana direkt yazsana Whatsapp'tan "tam şu noktada gömülüyüm, gel beni çıkar" diye. Sırf eziyet olsun işte. Gerçi biz eşimle bug'ını da bulduk Samara'nın. 6 günde bir birbirimize izletiyoruz videoyu, Samara aramızda gitgel yapa yapa salak oluyor. Nasıl fikir ama?

Sözün özü birkaç hoş fikir olsa da sağlam mantık hataları, insanların manasız davranışları ve çarpılmış surat göstermekten başka korku malzemesi içermemesi gibi sebeplerden dolayı olmamış *Rings*. Arkadaşınız aniden bir köşeden önünüze fırlasa daha çok korkarsınız yeminle. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: "Annesine el kaldırınca çarpılan çocuk" videoları seviyorsanız ilginizi çekebilir. ★★☆☆☆





○ **YÖNETMEN:** Claude Barras ○ **OYUNCULAR:** Gaspard Schlatter, Sixtine Murat, Michel Vuillermoz ○ **IMDb NOTU:** 7,8



MUTLAKA İZLEYİN

MY LIFE AS A ZUCCHINI

Unutulmaya yüz tutmuş stop-motion animasyonlar ikinci baharını yaşıyor desem yeridir. Geçen yıl *Kubo and the Two Strings* ile birlikte çıkmasına rağmen ancak evlerimize konuk olabilen "Kabakçığın Hayatı" şirin görselliğine ve karakter tasarımlarına aldırmadan çok ağır bir trajediyle açılıyor ve boğazınızı şöyle bir düğümledikten sonra ana karakterimiz olan 7-8 yaşındaki ve kendisine "Kabakçık" olarak hitap edilmesinde ısrar eden oğlanın yetimhane maceralarına odaklanıyor. Yetimhane deyince tabii hemen kötü bakıcılar filan aklınıza gelmesin, burası iyi bir yer ve gizemli kız Camille'in gelişiyle daha da yaşanılası bir yere dönüşüyor Kabakçık için. Film kısa süresine rağmen yetimhanedeki tüm çocukların sorunlarına gerçekçi ve sert bir bakış atıp ebeveynlerin duyarsızlığı, toplumun çocuklara verdiği önem gibi ciddi meselelere eleştiri oklarını yolluyor.

Oldukça ağır trajedilere maruz kalmış bu kimsesiz çocukların yaşamı nihayetinde kalbinizi yumuşatıp ısıtsa da sorduğu cevapsız soruların uzun zaman boyunca aklınızı kurcalayacağı kesin. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Stilize görselliği ne kadar abartılıysa kalbi de o kadar gerçek bir film Kabakçık. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Zhang Yimou ○ **OYUNCULAR:** Matt Damon, Jing Tian, Willem Dafoe, Andy Lau ○ **IMDb PUANI:** 6,1

THE GREAT WALL

Müthiş bir yönetmendir Zhang Yimou. Hem Raise the Red Lantern gibi insancıl (?) filmlerinde, hem de Hero gibi epik savaş filmlerinde sahne ve mekân tasarımları, karakter sunumu gibi her türlü konuda dehasını tekrar ve tekrar ve tekrar ispatladı. Son 2-3 işi çok da hayran bırakan cinsten değildi yalnız, The Great Wall'da da çıta birkaç santim daha aşağı çekilmiş. "Çin Seddi'nde geçen film yapıp ülkemizi tanıtalım, Matt Damon'ı oynatıp Batı'nın da ilgisini çekelim, canavarlar manavarlar koyup ortamı şenlendirelim" formülü başlı başına kötü bir fikir değil ama çok da içinden gelerek yapmamış bunu belli ki Zhang Yimou. İğrenç bir film falan değil, yanlış anlamayınız. Hatta kendine has enteresan estetik anlayışıyla bezeli bayağı etkileyici ve yaratıcı savaş sahneleri var; basit, eğlencelik, canavarlı bir savaş filmi isteyen herkes keyif alacaktır ama işte Zhang Yimou deyince akan sular dururdu be eskiden... O değil de şu Çinli hanım generale âşık oldum. Tanıdığı olan falan varsa bir buluşma ayarlasın lütfen, en yeşilinden bir çay içmek isterim. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Estetik ama basit, fantastik bir savaş filmi canınız çekerse diye. Ama umarım ilk izlediğiniz Zhang Yimou filmi olmaz. ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** Jee-woon Kim ○ **OYUNCULAR:** Byung-hun Lee, Yoo Gong, Kang-ho Song, Ji-min Han ○ **IMDb NOTU:** 7,2



THE AGE OF SHADOWS

Kafası kırık filmlerin başarılı yönetmeni Jee-woon Kim bu sefer objektifini kendi tarihine çevirmiş ve bize ince ince işlenmiş bir 1920'ler panoraması sunmuş. O yılları hem kültürel hem de fiziksel bir Japon işgaliyle birlikte anmamız gerek. Bu korkunç işgale karşı duran direniş güçleri, Japon ajanları ve Kore doğumlu Japon dedektifin kedi-fare oyununu izliyoruz film boyunca. Oyuncu kadrosu zaten ağzınızın suyunu akıtacak kadar iyi, karakterlerin aksiyona feda edilmemiş olması ve filmin sürekli diken üstü hissiyatı da artılarından. Uzunluğundan dolayı yer yer tempo düşüyor gibiyse de sürpriz hamleler ve dönemin yaşantısını sunuşu bile seyir zevkini yükseltiyor. Çalkantılarla ve dış güçlerin baskısıyla dolu Kore tarihi okudukça sizi derinden etkileyebilecek dönüm noktalarıyla dolu ve Japon işgali dönemi de bunların en kanlılarından olarak tarihe geçmiş.

The Age of Shadows'un karakterleri iyi kötü diye ayrıştırmayıp zamanın rüzgârıyla sağa sola savrulan bireyler olarak göstermesi de ayrıca takdirimi kazandı. Sağlam dönem filmlerini özleyenler buradan başka yere bakmasın. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Dönemin portresini gerçekçi bir biçimde çizebilen, standartların üstünde bir dönem filmi olarak ayrı, has bir ajan gerilimi olarak ayrı iyi. ★★★★☆





RANSOM RIGGS

TUHAF MASALLAR

Her tuhaflığın bir kökeni vardır

Bayan Peregrine'i ve onun her gün zamanı geri alıp aynı günü yaşatarak muhafaza ettiği Tuhaf çocuklarını illa ki duymuşsunuzdur. Hatta belki de tüm seriyi okudunuz! O zaman Tuhaflar'ın kökenlerini bu güzeller güzeli yan kitapla, onların atalarını anlatan masallarla öğrenmek için de hazırsınızdır diye düşünüyorum, yanılıyor muyum?

Tuhaf Masallar, İlk Ymbryne'in (Bizzat Bayan Peregrine'in kökleri mi desek?) nasıl ortaya çıktığından çataldilli prenseslere kadar birbirinden heyecan verici masalları içinde barındırıyor. Üstelik bunların hepsini masalsı bir dilin şiirselliğiyle yaptığı yetmiyormuş gibi, bize bu kitabın derleyicisi olarak görünmez çocuk, Maarif Doktoru ve Tıp Şirürji Bakaloryası Maliki unvanlı Millard Nullings'i sunuyor! Kitap boyunca Millard'ın bizzat düştüğü dipnotlar da kitaba ayrı bir sahicilik kazandırırken, Millard ile çevirmen Aslı Dağlı'nın kendisine ait dipnotları farklı renklerde karşımıza çıkıyor. Bu defa fotoğraflar yerine masalların her birine has çizimlerle süslenen kitap için, serinin kendisinden daha güzel desem çok da iddialı konuşmuş olmam. ■ HAZAL

EDİTÖRÜN NOTU: Kimileri hüzünlü, kimileri heyecan verici, ama hepsi istisnasız insanın içine işleyen tuhaf ve bir o kadar özel masallar onlar. ★★★★★

JEFF VANDERMEER

SOUTHERN REACH ÜÇLEMESİ

Bir bilinmezler bölgesi var karşınızda. Tüm denklemlerin bilinmeyeni gibi X denmiş, zaman içinde sınırı genişlemeye devam eden, içine sayısız keşif gezisi yapılmış, kimilerini delirtmiş, kimilerininse hafızasını silmiş bir bölge. Lovecraft'ın Deliliğin Dağlarında eseri tadında, bilim insanlarının keşifleri ve Southern Reach adlı devlet destekli organizasyonun kıskacında sırlarını bir türlü açık etmeyen, ama içine girenleri adsız dehşetlere sürükleyen bir bölge bu. Neyden korktuğunuzu bir türlü bilmeden gerim gerim gerilmeye var mısınız? Çünkü bu tam olarak bilinmeyenin yarattığı sayısız ihtimalin dehşeti üzerinden giden bir seri.Duvarlarında canlı organizma ve sporlardan oluşan harfler taşıyan bir kule (yoksa tünel mi?), ölülerin anılarını saklayan bir deniz feneri ve bir türlü ulaşılamayan adalar... Hepsi bu seride. Üstelik serinin tüm kitaplarını Alfa Yayınları aynı anda yayımladı! Bu üçleme, gerilim türünü sevmeyenler için bile keyif verici, bazen lafı fazla uzatmış olsa da merakı körüklemeyi hiç kesmediği için elden düşmeyen bir seri. Nebula Ödülü olduğunu da söylemiş miydim? ■ HAZAL



EDİTÖRÜN NOTU: Şu duvarlara canlı varlıklarla çarpık vaazlar yazan "şey"in ne olduğunu keşfetmek için bile okunabilir. ★★★★☆



BRYAN HURTS

GÖZETLEME LİSTESİ: ŞÜPHELİ ŞAHISLARDAN ON DOKUZ ÖYKÜ

Dikkat, İzleniyoruz! Ama Çok da Umursamıyoruz

Gözetlediğiniz şeyi değiştirirsiniz. Bunu ben demiyorum, kitabın kendisi diyor. Hem de içinde Black Mirror tadında insanı huzursuz biçimde kıvrandıracak, absürt mizahla tiye alacak ya da gündelik hayattan kesitlerle hiç de "gözetleme" olarak düşünmediğimiz şeyleri suratımıza çarpacak öyküler barındırarak yapıyor bunu. Siz gözetleyen misiniz, yoksa gözetlenen mi? Ama aslında hangisi olduğumuzu hiç umursamıyoruz, fark ettiniz mi? Editör Bryan Hurts bunu düşünerek yazarların kapılarını çalmış ve böylece mizah, bilimkurgu, gerçek yaşamdan kesitler ve fantastik öyküleri barındıran, ama hepsi de "gözetleme" konseptinde bizi bir şekilde rahatsız eden bu derlemeye imza atmış. Hem tek başına güzel bir öykü derlemesi, hem de günümüz toplum ve dinamiklerine dosdoğru, huzursuz edici bir bakış. ■ HAZAL

ALMUDENA GRANDES

JULES VERNE OKURU

Bitmek bilmeyen iç savaş

1947 yılı, İspanya'nın Endülüs bölgesindeki küçük bir kasabada geçen öykünün anlatıcısı on yaşlarında bir çocuk olan Nino. 2. Dünya Savaşı ve İç Savaş resmi olarak bitmiştir ama dağlarda, çiftliklerde, kasabada, hatta Nino'nun babasının da görev yaptığı jandarma teşkilatında direnişe devam eden birçok cumhuriyetçi vardır. Bu direniş bedelsiz gerçekleşmez tabii, yeni yetme bir çocuğun gözünden okuduğumuz dokunaklı satırlarda, ailelerini yitirmiş kadınların çektiği acıları, kederli haykırışlarını ve her türlü baskı, haksızlığa rağmen hayatta kalma mücadelesine azimle devam edişlerindeki kararlılığı görürüz. Farklı siyasi görüşleri yüzünden işkence gören, katledilen insanların üzüntüsüne tanıklık ederek büyüyen Nino'nun yaşam öyküsü; yaşadığı kasaba, ailesi, komşuları gibi veriler; yaşanmış olaylar ve gerçeklerden esinlenmiştir. Kitap 20. yüzyıl Avrupası'ndan hüzünlü bir dönemi, ince bir mizah dili ile aktarıyor. ■ NOYAN





EREN ERYÜREKLİ

YAPIMCILAR: Bryan Fuller, Michael Green **OYUNCULAR:** Ricky Whittle, Emily Browning, Ian McShane, Peter Stormare **IMDb NOTU:** 8,5

AMERICAN GODS

Tanrıların alacakaranlığı

Öyle bir dünyada yaşıyoruz ki insan dediğimiz varlık her çağda kendinden yüce bir ilaha inanma gereksinimi duymuş. Bazen bu ilahlardan aş istemiş, bazen bir barınak, bazen de savaşlarında muvaffak olmayı arzulamış. Tanrılar da karşılığında kan istemiş ve bu böyle sürüp gitmiş. Peki semavi dinlerin domine ettiği günümüz dünyasında bu eski tanrılara ne oldu dersiniz? Leprikon'lar basit sihir numaraları yapan bar fedaisi, bereket tanrıçaları fahişe veya ruhların masumiyetini hassas terazisinde tartan kara çakal Anubis cenaze levazımatçısı mı olmuştur? **Neil Gaiman**'ın ünlü romanından uyarlanan *American Gods*'a bakacak olursak onun gibi bir şey.

Epey kallavi ve ağır akan romanı dizi formatına dökmek kolay iş değil, ama tam da bu noktada *Hannibal*'la bizi tuhaflığın ve dehşetin kollarına bırakmaktaki ustalığını kanıtlamış **Bryan Fuller**'ın yazım kalitesi işin içine giriyor ve birbirinden başarılı oyuncuların dillerinden dökülen her cümleyi dikkatle izlerken buluyorsunuz kendinizi. Mevzumuz ise hapisten yeni çıkan Shadow Moon'un tek derdi evine, eşine dönmekken aklını çelen (biraz da karısının nahoş ölüm şeklinden dolayı) gizemli Bay Çarşamba'nın korumalığını yapmayı kabul etmesi üzerinden başlıyor ve hiç olmayacak noktalara gidiyor. Gaiman'ın Sandman'de tohumlarını attığı mitolojik karakterleri modernize etme yöntemi burada meyve veriyor ve bize öyle kolay kolay unutulamayacak gariplikte sahneler sunmakta üstüne yok. Özellikle Saba Melikesi Belkıs'ın sahneleri içerdikleri yoğun erotizm bir yana psikolojik açıdan düşündüğünüzde de hayli ilginç bir yerde duruyorlar. Tabii bunca tanrının derdi nedir, halen niye burada takılıyorlar diyebilirsiniz. Hele hele günümüz dünyasının Teknoloji (romandaki şişko bilgisayar kurdu yerine ciks bir sosyal medya gurusu formuyla değiştirilmiş) ve Medya biçiminde vuku bulan çok daha güçlü tanrıları mevcutken. Eski tanrıların (ki hemen hepsi Amerika'da yaşamaktalar, zira Yeni Dünya'ya göçen herkes yanında tanrısını da getirmiş) derdi bir bakıma unutulmamak, yitip gitmemek. İlla gideceklerse de şöyle alevli malevli, yanar dönerli bir gidiş olsun istemekteler. Eh sen tut binlerce yıl insanlar sana tapınsın, sonra modern çağlara gelindiğinde yitip git. Yok öyle yağma diyor Shadow Moon'u kiralayan Bay Çarşamba ve ilk 4 bölümde eski kadroyu bir araya toplamaya çalışıyor şimdilik, arada gördüğümüz küçük yan öykülerse birbirine eklemlenerek bütünlüklü bir hikâyeye doğru yol alıyorlar.

Özellikle ucundan kenarından mitolojiye ve farklı kültürlerin inanç sistemlerine merak duyuyorsanız *American Gods* tüm o modernizasyon içinde bile karakterlerin özünü korumayı başarıyor. İçerdiği bazı sahneler herkese göre olmasa da iyi yazılmış ve oynanmış, fantastik yönü de bir hayli güçlü serinin geleceği epey parlak (2. sezon onaylandı bile) ve bu tempoyla giderlerse kalan 4 bölümde hayli sıkı gelişmeler bizi bekliyor olacak. Gaiman'ın romanının ana fikrini oluşturan soruysa halen geçerli: Zamanında ateş etrafında korkuyla karışık bir saygıyla anlatılan hikâyeler günümüzde unutuluyorsa, günümüzün hikâyelerinin geleceğe kalma ihtimali ne kadar yüksek olabilir ki?

EDİTÖRÜN NOTU: Tanrıların arenasına çıkmak öyle pek kolay bir iş olmasa da dizi tüm kritik virajları başarıyla dönerek takdirimi kazandı. ★★★★☆



TANRILAR ARAMIZDA

MCU (MARVEL CINEMATIC UNIVERSE)
Marvel'ın en güçlü karakterlerinden birsi olan Thor eski İskandinav mitolojisine dayanıyordu (Loki ve Odin'i de unutmayalım) ve her ne kadar uzaylı bir ırk olarak sunulmuşsa da temel özelliklerinin hepsini (fırtınaları kontrol edebilmek ve insanüstü güç gibi) koruyordu.



PERCY JACKSON SERİSİ
Gençlere yönelik olan kitap serisinden uyarlanan yapım Yunan mitolojisini günümüze uyarlıyor ve bizi Poseidon'un oğlu Percy Jackson ile tanıştırıyordu. Zengin bir kaynağa sahip olan bu eğlenceli seri mitolojik yaratıkları hunharca kullanmaktan çekinmiyordu.



BRUCE ALMIGHTY
Morgan Freeman'ın Tanrı'yı (İncil'de anlatıldığı haliyle) ustalıkla oynadığı film Jim Carrey'nin tüm sulu hallerini içerse de gayet keyifle izlenen bir komedi tufanıydı. O yüzden Steve Carell'lı devamının Büyük Tufan'ı konu almasını pek de yadırgamadım doğrusu.

○ **YARATICILAR:** Bruce Miller ○ **OYUNCULAR:** Elisabeth Moss, Yvonne Strahosvki, O-T Fagbenle, Alexis Bledel ○ **IMDb NOTU:** 8,7 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** hulu



YENİ DİZİ

THE HANDMAID'S TALE

Yeni gelen dizileri kurcalarken kapağında Mad Men'den Elisabeth Moss'un resmini görünce The Handmaid's Tale'e anında kilitlendim. Daha ilk sahnesinde dizi beni üzüntülerden üzüntülere savurarak içimi zifiri karanlığa buladı. Bunu kötü manada demiyorum sadece dizi daha başında ne kadar karanlık bir distopya olduğunu çarpıcı bir şekilde izleyiciye sunuyor.

Amerika Birleşik Devletleri artık "Özgürlükler Ülkesi" değildir çünkü aşırı muhafazakâr, dinci bir diktatörlük tarafından yönetilmekte ve adına Republic of Gilead denmektedir. Her şey aniden gelişmiştir, insanlar aileleriyle normal bir yaşam sürerken yönetim bir anda el değiştirmiş ve ülke ters yüz olmuştur. Kadınların çoğunun kısır olmasından dolayı doğum sayısı çok azdır. O yüzden sözüm ona hükümet doğurgan kadınlar için insan avı başlatıp onları devletin malı, belirledikleri erkeklerden rızaları dahi olmadan çocuk doğurmaları için taşıyıcı anne ve hizmetçi olarak kullanmaktadır. İnsanların her hareketinin hükümete ispiyonlandığı ve cezaların ağır olduğu bu yeni düzende Offred'in (Elisabeth Moss) macerası, benim gibi sizin için de zor bir seyirlik olacak. ■ **NURETTİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Dizi boyunca kadınlara yapılan aşağılamayı izlerken çok gerileceksiniz. Bunun bazı ülkelerde kurgu değil gerçek oluşu da diziyi daha çarpıcı kılıyor. ★★★★★

○ **YARATICILAR:** J. Michael Straczynski, Lana Wachowski, Lilly Wachowski ○ **OYUNCULAR:** Doona Bae, Jamie Clayton, Brian J. Smith, Tina Desai ○ **IMDb NOTU:** 8,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



2. SEZON

SENSE8

Sense8'in ilk sezonu belki de en "ya seversiniz ya hiç sevmezsiniz" tarzında olan dizilerdendi. Amerika'da dahi içerdiği cinsellik, seks sahneleri büyük eleştiriler aldı. Bu nedenle *Sense8*'in ikinci sezon onayı büyük sevinçle karşılanmıştı ve en son yeni yıl özel bölümüyle ekip geri dönmüştü. Geçtiğimiz ay da taze taze 10 bölüm **Netflix**'e düştü ve düştüğü gibi de bitti.

Bu sezon ilk sezonda büyük merak ettiğimiz "Bu insanlar *insan* mı? Nereden geldiler? Karşı tehdit de neyin nesi? Başkaları var mı?" gibi soruları cevaplamaya çalışıyor. Tüm karakterler yine yeteneklerini kullanarak, içinde bulunduğu coğrafyada kümelerinin içindeki diğer bireyleri ziyaret ediyor, etkiliyor, yeri gelince yardım ediyor. Tahmin ettiğiniz gibi aksiyonu, çatışması bol bir sezon ama duygusal tarafı ilk sezona göre daha yoğun. Aşkı, ihtirası, korkuyu, özgürlüğü ve acıyı bu sezon çok daha iyi yansıtmışlar. İşin kurgu kısmı kimilerini doyurmamış olabilir (bana yetti), anadili İngilizce olmayan ülkelerdeki muhabbetlerin İngilizce dönmesi de biraz can sıkabilir; ama bunları bir köşeye bırakıp (tabii ki diğer önyargılarınızı da bırakmanız lazım) *Sense8*'e daldığınızda günümüz için ne kadar önemli olduğunu görebilirsiniz. ■ **VOLKAN**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezonun üzerine hem duygusal hem de aksiyon olarak kat çıkan seri yine herkese göre değil, fakat herkes gibi olmayanlar için biçilmiş kaftan. ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Brian McGreevy, Philipp Meyer, Lee Shipman
○ **OYUNCULAR:** Pierce Brosnan, Henry Garrett, Paola Nunez
○ **IMDb NOTU:** 7,3
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC

THE SON

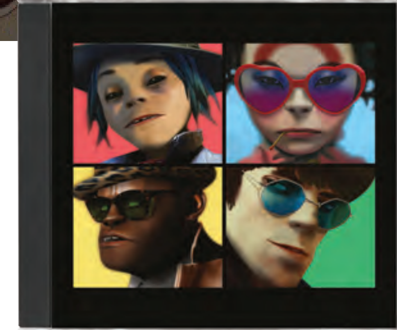
Bilimkurgu türüne daha yakın duran *Westworld*'ü saymazsak vahşi batı - kovboy temalı dizi pek göremiyoruz beyaz ekranda. Nisan ayının ilk haftası başlayan *The Son*'ın konusu ilgimi çekti, ben de izledim ve izlenimlerimi aktarayım dedim. 1849, Teksas merkez bölgesinde, artık iyice klişeleşmiş bir "vahşi, kötü Kızılderili - masum beyaz adam" durumuyla açılışı yapıyor öykü. Ailesi katledilip kardeşiyle beraber Komançiler tarafından kaçırılan 14 - 15 yaşlarındaki Eli Mccullough başkahraman konumunda. 1915'e geçip, ihtiyarlayıp büyükbaba olmuş, zengin bir çiftlik hatta petrol kuyusu sahibi Eli Mccullough'un (Pierce Brosnan) diğer zengin aileler ve Meksikalı göçmenlerle arasında geçen güç ve nüfuz savaşını izliyoruz. Eli'ın ise ailesini bir arada ve sağlıklı şekilde tutma çabasının yanında, erkek egemen ve tutucu bir topluluk arasında, iki erkek torunundan çok ergenlik çağındaki kız torunu Jeanne Ann'e sevgisini göstermesi ilginç bir ayrıntı. Aşk üçgeni sahneleri bazen gereksiz derecede uzuyor ve tempo biraz düşüyor. Kızılderililerin esir aldığı genç Eli'ın hikâyesi de devam ediyor, ki benim daha fazla ilgimi çekti bu kısım. Müzikler ve oyunculuk performansı vasatın üzerinde, iki ayrı öyküdeki aksiyon ve entrika dozlarını dengede tutabildiği sürece seyretmeye değer bir dizi olacak gibi görünüyor *The Son*. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Eski kafa ama iyi işlenmiş bir western'e her zaman açığız, birkaç kuşağa yayılan öyküsüyle The Son ilgi çekici. ★★★☆☆

EMRE KARAOĞLU

GORILLAZ
HUMANZ

İlk albüm etkili son albüm bulunur!



Blur'un başarılı solisti Damon Albarn ve Tank Girl'ün yaratıcısı olarak tanıdığımız sanatçı Jamie Hewlett'ın temellerini kazdığı hayali müzik grubu Gorillaz ve Murdoc, Russel, Noodle, 2D isimli hayali grup üyeleri, gayri resmi olarak 1999 yılında hayatımıza bir şekilde girdi. Ne mutlu ki bir daha da hiç çıkmadı. Şimdiye kadar dokuz albüm (ekstra olarak bir-iki toplama albüm) ve onlarca single üreten Gorillaz, *Humanz* adını taşıyan son albümünü nihayet yayınladı.

Albüme girmeden önce biraz Gorillaz sevgimden bahsetmek isterim. Mesela, bir adaya düşsem ve yanıma sadece 3 (neden 3?!) albüm almam gerekse (galiba sadece ruhumu besleyip daha sonra kolumu falan yiyeceğim adada) sanırım Gorillaz'ın son albümü bu üçlünün içinde olur. Aslında son albümü henüz yayınlanmamış olsaydı sanırım *Plastic Beach* olurdu üçlümde. 20. yüzyılın en başarılı oluşumlarından biri bence Gorillaz. Hem pazarlama olarak çok zekice sunulmuş bir ürün hem de müzikal açıdan yeterli bir grup. Ayrıca Gorillaz bir şekilde herkesin hakkında olumlu düşüncelere sahip olduğu topluluklardan biri enteresan şekilde. Ne bileyim kimse The Beatles sevmem demez mesela (mevzu çıkmasın, tabii ki The Beatles ile aynı kefeye koymuyorum), onun gibi bir durummuş gibi geliyor biraz.

Kendilerini daha isimleri Gorilla iken keşfetmiş biri olarak kendimi şanslı hissediyorum biraz, Ghost Train single'larını duyduğum günden beri kendilerine hayranımdır. Daha sonra Clint Eastwood videosuyla resmi olarak çıkış yaptıklarında ve MTV'den yılın en iyi şarkısı ödülünü kapmalarıyla sevgim daha da büyümüş, posterlerini duvarıma layık görmüştüm. Sahne performansları hakkında yazılanları okuyup, birkaç video izleyince de bayılacak gibi olmuştum.

Humanz adını taşıyan yepyeni albümün dijital versiyonlarında intro ve interlude'lar da dahil 26 kayıt bulunuyor. Bir saat dokuz dakika süreli 20'den fazla vokal ve müzisyenle ortaya koyulan *Humanz*, tam olarak beklentileri karşılamış. Albüm Gorillaz'ın en iyi albümü diyemeyeceğim çünkü bütün albümleri çok iyi. O sebeple *Humanz*, Gorillaz'ın en iyi son albümü desem daha doğru.

Sevgili dostumuz Albarn, *Humanz* albümüyle kulüp ve dans müziğini, R&B ve Hip-Hop esintili birtakım elektronik parçalarla birleştirerek çıkmış karşımıza. Sanki farklı zaman dilimlerinde yapılmış ama özünde aynı dokuyu taşıyan şarkılar adeta Gorillaz'ın daha uzun yıllar güzel işler yapacağının sinyalcisi gibi. Albümün adının hakkını veren birbirinden farklı müzisyenle, tutarlı ve kendi tarzından ödün vermeden oluşturulmuş bir proje. Kulaklarımızın pasını silen bir albüm, dinlemeden geçmeyin derim. Özellikle favori şarkılarım Ascension, Satunz Barz, Let Me Out ve Andromeda'yı şiddetle öneririm.

EDİTÖRÜN NOTU: Yarattığı beklentiyi hakkıyla karşılayan pırlanta gibi bir albüm. ★★★★☆

soundtrack

PREY OST



Evime bilgisayar girdiğinden beri farkında olduğum bir gerçek var ve bu, atmosferik müzikten haz almakla oyun sevdalısı olmanın birbirini çok iyi tamamladığı. Lakin Prey'in müziklerine atmosferik deyip geçmek haksızlık olur. Zira müzik dehamız Mick Gordon kendi başına güzel müzikler yapmanın ötesinde bu müzikleri söz konusu oyunun "ritmine" uydurmakta da aşırı başarılı bir adam. Nitekim burada olan da o ama bunun üstüne şu dönemde bile kulağa yeni gelebilen melodilere sahip olan Prey OST, "ıssızlığınız geldiğinde" açıp dinleyebileceğiniz, Blade Runner ve Interstellar müziklerinin yanına güzel gidecek bir albüm olmuş. Dishonored 2'de olduğu gibi burada da müziklere Arkane Studios başı Raphael Colantonio'nun sözlü parçaları eşlik ediyor. Semi Sacred Geometry ve Mind Games adlı parçalar tekrar tekrar dinlemeye değecek güzellikteler. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Uzayda kaybolacaksanız bu müziklerle kaybolun bence. ★★★★☆



ALDIOUS
UNLIMITED DIFFUSION

Şimdi pek cinsiyetçi falan biri sayılmam cidden ama şu üst tarafta gördüğünüz cici kızların öküz gibi power metal yapıyor olduğu gerçeğini sindirmem biraz zaman aldı doğrusunu isterseniz. Kesin playback yapıyorlardır falan dedim ama yok, ablalar hayvan gibi çalıyor. Power metali çok seven ama öte yandan brütal veya rap vokal de sevmeyen çelişkili bünyeme ilaç oluyor yıllardır kendileri. Bu son albümleri bir acayip. Yine klasik danazor metal şarkılarla dolu ama araya pop-rock tadında bir şeyler de katmışlar. Hele bir de bunların birine (*Without You*) öyle aşırı şeker bir klip çekmişler ki "aman Tanrım" didim, "ne yapıyorsunuz kızlar, bu değilsiniz siz!!!" Bu pop-rock şarkıların kimisi güzel (*Fragile* gibi) ama tabii ki esas yıldız yine coşturgasyon parçalar. *Go Away, In This World, Utopia* ve daha nicesi resmen savaşa çağırıyor sizi. Albümün yıldızı über ağır ve güçlü balat *Reincarnation* ama bence yine de, son ses bangır bangır dinlemelik müzik tam. Kısacası 3-4 ıvır zıvır şarkıyı saymazsak Aldious'un en iyi albümlerinden biri ve genel olarak da çok sağlam bir power metal albümü olmuş Unlimited Diffusion. Görünüşe aldanmayın. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Sert, hızlı ve dişi müzik isteyen bünyeler bayılır. ★★★★☆

DENİZ TEKİN
Kozakuluçka



Hem şirin ve tatlı olup hem de sağlam ve dinlendirici bir vokal tınısına sahip olmak zordur. Taze taze ortamlara iniveren Deniz Tekin'in şarkıları işte öyle ilk başta kulağa şirin gelen sözleri dinlediğinizde içinde acısını, kederini de barındıran tattalar. Öyle çok büyük iddiaları, "ben oldum"ları yok albümün. Günbatımında sokakta gezinirken arkada durmadan çalsın isteyeceğiniz, büyük şehirlerin yalnız sahillerini, arkadaşların ilginç evlerini ve eski anıları düşündürten kendi halinde, kendi sesinde bir albüm bu. Hafif hafif patileriyle sırtınıza masaj yapan kedi gibi desem herhalde derdimi anlatmış olurum. Kendi şarkıları ayrı güzel, Ahmet Kaya'nın "Beni Vur" cover'ı ayrı güzel olan genç sanatçının çok daha iyi şeylere imza atacağının belgesi gibi albüm. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Minicik, hanım hanımcık gözüken ama lafını da sakınmayan bir albüm. Deniz Tekin'in vokalleri kulağınızdan eksilmesin isteyeceksiniz. ★★★☆☆

NEYSE
Haykırmadan Anlatamam



İçimizde bir yangın var. Söndürmenin çeşitli yolları olan ama çoğundan sakındığımız... Tam da bu sebepten renksiz ve basmakalıp yaşamlarımızda insan "iyi ki müzik var" diyor bazen. İşte ilk albümleriyle bende pek bir iz bırakmayan ve neredeyse unuttuğum Neyse'nin yeni albümü bunu dediğim kayıtlardan biri oldu. Açılışı yapan ve ruhumuzun aciliyetlerini şakaklarımızda patlayan bas ve davula çeviren Derhal'den, yoğun Sakin esintileri aldığım Eski Bahçe'ye kadar tüm şarkılar akıyor gidiyor zihninizin içinden ve haykırmadan anlatılamayacak hikâyeleri çığırıyor kulaklara pas atmayı da ihmal etmeden. Arada Deniz Tekin ve Ara Dinkjan destekli baladların da etkisiyle iyice ruhu ortaya çıkan albümün bildik rock ezgilerinden, Trakya tınılarına olan yolculuğu sizi de etkisine alacaktır. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Sürekli değişen yapısıyla Neyse'nin kendini aştığı bir albüm. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

MY HERO ACADEMIA

Hem alaylı hem mektepli süper kahramanlar

Anime dünyasına az aşina birinin anime dendiğinde kafasında canlanacak şeylere bir bakalım: Özel güçlü bir sürü genç dövüşçü karakter, hikâyenin başında ezik olan ama zorda kalınca güç üstüne güç açan bir esasoğlan, izleyiciye olayı "şimdi şunu yaptı şöyle oldu" diye anlatmakla yükümlü yancılar, milletin bizim elemandan daha çok sevdiği bir rakip, bağıra çağıra yapılan dövüşler falan filan.

Ama aslında bir şey diyeyim mi? Bu tip animeler o kadar da çok sayıda değil aslında. *Naruto, One Piece, Bleach, Fairy Tail, Dragon Ball* falan çok göz önünde olduklarından çoklarmış gibi geliyor. Bunlar dışındakiler de genelde pek iyi olmuyor zaten. Çünkü hem o gazı verebilmek için bütün o klişeleri kullanmak, hem de ipin ucunu kaçırıp manasız bir şeye dönüşmemeye dikkat etmek zorundalar. Eh bu dengeyi tutturmak da zor bir şey tabii, yıllardır doğru düzgün kavgalı dövüşlü shounen çıkmamasının sebebini buna bağlıyorum şahsen. Ama nihayet biri aradan çok iyi sıyrıldı.

My Hero Academia Marvel/DC kafası süper kahraman çizgi romanlarından bolca esinlenmiş bir anime ama tabii çizgi roman uyarlaması Batı çizgi filmleriyle de alakası yok, kafanızda öyle bir şey canlanmasın. Gelecekte insanlığın neredeyse tamamı Quirk denen özel güçlere kavuşmuştur ama hayatın kendisinde öyle çok değişen bir şey yok, insanlar yine işe gidiyor, alışveriş yapıyor falan. Arada kötü adamlar saldırılar düzenliyor ve süper kahramanlar da olaya müdahale edip günü kurtarıyor. Öyle bir dünya yani.

Oğlanımız Midoriya bir numaralı süper kahraman All Might'ı çocukluğundan beri kendine idol alıyor ve ileride onun gibi bir süper kahraman olmak istiyor. Ama bir sorun var: Hani demiştim ya "neredeyse" herkesin gücü var diye, Midoriya'nın yok. "Yine de süper kahraman olabilir miyim, olamaz mıyım?" falan filan derken All Might'la tanışıyor ve kendisini süper kahraman akademisinde buluyor. Sınıf arkadaşlarıyla olan rekabeti, kendini keşfetmesi, okula saldıran kötülerle mücadele etmesi, okul turnuvasına katılıp arkadaşlarıyla dövüşmesi derken shounen'lerden bekleyebileceğiniz her şey var *My Hero Academia*'da.

Ve hem bu klişeleri süper kullanıyor, ciddi ciddi büyük heyecanla izliyorsunuz bütün bölümleri; hem de süper kahraman konseptini şahane bir şekilde animeleştirerek kendine has bir havaya da sahip olmayı başarıyor.

Bayağı gaz ve üst düzey bir yapım yani *My Hero Academia*. Hani bu tip animelerin iyisi çekirdek gibidir, tek bölüm asla yetmez, en az 5-10 bölüm art arda izlemek istersiniz ya işte onu müthiş başarıyor. Şu an ikinci sezonunda olması da yeni başlayacakların avantajına o yüzden. Her hafta yeni bölüm olmadığı için kıvrana kıvrana izlemek zorunda kalmayacaksınız.



BİR DAHAKİ SEFERE SEVDİĞİNİ ÇALMALARINA İZİN VERME, ANLAŞTIK MI?

YENİ ANİMELER

■ Üzerlerinde çok durasımın olmadığı yeni duyurulardan bazıları: Land of the Lustrous, Body Search, Poupelle of Chimney Town, There Was a Beat Inside the Skirt, Slow Start, Welcome to the Classroom of the Supreme Ability Doctrine, Revue Starlight, yeni bir Non Non Biyori, Love Chunibyo & Other Delusions için Take On Me adında yeni bir film.

■ Netflix çok da iyi görünen minik bir video eşliğinde **Castlevania**'nın anime serisini duyurdu. Daha çok 1989 yapımı Castlevania III: Dracula's Curse oyununu baz alacakmış.

■ **Violet Evergarden** isminde inanılmaz güzel duran bir anime duyurulmuştu. Kendisinin TV serisi olacağını ve 2017'de yayınlanacağını öğrendik.

■ Kesin duyuru yok ama **Shirobaka**'nın yeni animesi gelecek galiba. İşaretler o yönde.

■ Daha fazla **Yuri on Ice**'a hayır demezsiniz sanıyorum? Derleme olmayan yeni bir filmi duyuruldu.

■ Yey! Çok sevdiğim yönetmen Mamoru Hosada (The Girl Who Leapt Through Time, Summer Wars, Wolf Children...) yeni filmini duyurdu: **Mirai**. Zamanda yolculuk yapıp annesinin çocukluğuna giden 4 yaşındaki bir oğlan hakkındaymış. Konsept ilginç, Mamoru Hosada zaten süper insan, olur bu film, olur!

MANGA DERGİLERİ KAN KAYBEDİYOR!

Japonya'nın en popüler manga dergisi Shounen Jump 1970'lerden beri ilk kez 2 milyon tirajın altına düştü. 2006 civarından beri süregelen bir düşüş söz konusuydu zaten ve son üç yılda bayağı bir hızlanmıştı. Bu dediğim düşüş diğer popüler manga dergileri Shounen Magazine ve Shounen Sunday için de geçerli.



Sebeplerden birini dijital manga okumanın yaygınlaşması olarak görebiliriz ama korsanın giderek artmasının da bunda payı büyük elbette. Payı büyük olan bir şey daha var yalnız: Özellikle Shounen Jump'ı götüren Naruto, Bleach, Hunter x Hunter gibi dev serilerin birer birer sonlanması ve onların yerini dolduracak yeni efsanelerin çıkmaması.

Ha tabii bu Shounen Jump'ın ve diğerlerinin zor durumda olduğu anlamına gelmiyor, bu tirajlar halen çok yüksek. En azından büyük manga dergileri konusunda korkulacak bir şey yok yani.

KISA KISA

■ Geçen ay dergimizin kapağını Persona 5 yaptık ya, Türkiye'deki anime medyasında da ufak çapta bir ses getirmiş olduk bu sayede. **AnimeFantastica** ve **TurkAnimeTR**'deki dostlara bir küçük teşekkürü borç bilirim.

■ **Fairy Tail** ağustos başında bitiyor. Hiro Mashima çok bekletmeden komple yeni bir seriye başlamak istiyormuş ama Fairy Tail'in de daha işi bitmedi diyor. Bakalım bakalım.

■ Bayağı beğeni toplayan mangalardan **Inuyashiki** de yakında bitiyor. Kare Kano'nun mangakasının 2012'den beri devam eden serisi **Hinoko**'ya da veda ettik. **Noragami**'nin mangakasının sağlık durumları nedeniyle verilen ara uzadı ayrıca.

■ Birkaç da güzel manga haberi vereyim o zaman. **Princess Jellyfish** bu ay devam ediyormuş. Harika seri Kids on the Slope'un mangakası Yuki Kodama da Temmuzda yeni seriye başlıyor. Hayvanlığın önde gideni Detroit Metal City'nin mangakası da bu sefer rap'li bir seri yazmaya başladı, adı **Rhyming Man**.

■ Bildiğiniz gibi "**best girl**" seçimi ciddi bir iştir. Japonya'daki Animage dergisi bu oylamayı 1979'dan beri yapıyor. 1983'ten bugüne kadarki ilk beşin olduğu dev bir grafik yayınladılar. Kalbim bir hoş oldu: tinyurl.com/ogz-116-waifu

■ **Saint Seiya**, Hollywood yapımı bir live-action filme kavuşuyor. İyi bir şey çıkma ihtimali varmış gibi görünmemekte bana şahsen. **Akira**'nın live-action filminin yönetmenliğini ise Jordan Peele geri çevirdi, "Akira'yı çok severim ama yeni şeyler yapmak istiyorum" dedi.

■ Little Witch Academia'nın 17. bölümü direkt **Gurren Lagann**'a bağladı (aynı yapımcıların). 10. yılını kutlamak için güzel bir yol.

■ **Kickstarter**'da artık direkt olarak Japonya merkezli kampanyalar açılabilecek (daha önce dışarıdan destek gerekiyordu). Kitle fonlamasını tercih eden animeler artacaktır.

■ Otomobili anime, oyun vs. görselleriyle kaplama üzerine kurulu **itasha** denen bir kültür var. Geçen ay 120 araçlı dev bir itasha toplaşması gerçekleştirildi Japonya'da. Böyle zamanlarda "Japonya'da yaşamak vardı" diyorum işte.

■ Japonya'da **Grape-kun** isminde bir penguen bir anime kızı görseline âşık oldu, hiç yanından ayrılmadı. Adamların hayvanları bile zevk sahibi mirim.

■ Çok tatlı anime **ekmek** reklamları çıktı birkaç tane de, hoşuma gitti, paylaşayım istedim, Ramazan Ramazan iyi gider: tinyurl.com/ogz-116-ekmek



BUĞRA ÖZKAN

TÜRKİYE İNTERNETTE BİR ÇAĞ DAHA ATLADI

Ama sırtüstü atladı sanki

Gün geçmiyor ki zaten fiyat/performans oranı açısından gelişmiş ülke standartlarının gerisinde kalmış internet bağlantılarımız bir darbe daha almasın.

Hatırlanacağı üzere yakın zamanda BTK tarafından Adil Kullanım Kotası'nın kaldırılacağı açıklanmış ve bu durum büyük bir iyimserlik dalgası yaratmıştı. Malumunuz, sınırsız bile olsa, adil kullanım limitinin dolmasının ardından gelen 3 mbit/sn hız ancak Youtube videolarını 480 piksel çözünürlükte izlemeye yarıyor, her gün gelen Dota güncellemeleri yüzünden bizi üzüyordu. Ben de iyimser taraftaydım, yanılmışız ve bu yanılgının ilk izlerini Türksat Uydunet gösterdi.

Türksat Uydunet'in açıkladığı "yeni" ve mevzuata uygun tarifeler bazı konularda iyilik getirse de AKN'den çok daha beterini sundu bize. Öncelikle temel olarak sistemi anlatalım.

Öncelikle "Artık AKN yok" demek biraz yanlış. AKN var ve bunun tamamen kalkması ancak 31 Mart 2018'den sonra olabilir. O zamana kadar operatörler AKN kullanımını devam ettirebilir ancak belirli bir sınırlama ile: AKN sonrası hız düşümlerinin, sahip olunan hız miktarına göre şekillenmesi. Yani, daha yüksek hızlara sahip bireyler, herkese sabit verilen 3 mbit/sn yerine 5 ve 24 mbit/sn arası hızlar ile adil kullanım sürecine devam edebilecekler, ayrıca gece 2'den sabah 8'e kadar tüm sağlayıcıların müşterileri AKN derdi olmadan tam hızıyla internet kullanabiliyor.

Nispeten "iyi" sayılabilecek bir diğer durum ise hal-i hazırda "kotalı" kullanan müşteriler için. An itibariyle kota dışı kullanımlar için gigabyte başına 2-3 lira alınan ücretler artık gigabyte başına 50 kuruş ile 1 lira arasında değişen miktarlara azaltılıyor. Kötümser kısmıysa şu: Servis sağlayıcıların insafına kalmış durumdayız zira yeni tarifelere baktığımızda, günümüz çağına göre klasman dışı sayılabilecek "kotalı" sistemi istemeyenler, düzenleme öncesi fiyatlardan çok daha fazlasını vermek zorunda. Örneğin, 8 mbit/sn'ye kadar olan hızını AKN'yle düzenlemeden önce 50 liraya alabilen kullanıcı, artık aynı bağlantıyı 80-90 liralara varan fiyatlarla almak zorunda. Yani servis sağlayıcılarımız muhtemelen çok insaflı olmayacaklar ve ben bu sistemin "kullanıcı yararına" yapıldığını hiç düşünmüyorum. Bundan açıkça yarar görenler, servis sağlayıcılar.



> Kısa vadede kullanıcı için iyi gibi görünen düzenlemelerin sonunda, ne olduğunu anlamadan gene zararlı çıkabiliriz.

Başka bir maddeyse Türksat Uydunet'in getirdiği "akıllı" sistemin tüm servis sağlayıcılar tarafından örnek alınabilecek olması. Türksat Uydunet, evde kullanımın en yoğun olduğu 19-24 saatleri arasında otomatik olarak hızı düşüren ve az kullanılan saatlerde hızı arttıran paketler sundu.

Daha da başka kötümser kısım ise gelecekle ilgili. Türkiye'de internet kullanımın artması, geliştirilmeyen altyapı sebebiyle kullanımı eziyet haline getirdi yıllardır. Kullanım sayılarının az olduğu dönemlerde sadece "sınırsız" olan paketler, üye sayısı artışıyla taahhüt edilen hızların verilmesini zorlaştırdı ve bu sebeple AKN geldi. Kullanım yine arttı ve bu düzenleme geldi. Daha da artarsa -ki artacak-, Türkiye'nin geliştirilmeyen altyapısı, ülkeye ayrılan hatların ve hızların arttırılmaması sebebiyle çıkmaza girecek, bant genişliği problemi, insanları daha fazla ödemeye zorlayacaktır.

Dediğim gibi bu durum şu an için yalnızca Uydunet için geçerli. Türk Telekom, Superonline ve diğerleri, çıkan yaygaranın ardından insanları daha fazla kızdırmak istememiş olsalar gerek, çok bir şey değiştirmediler henüz, hatta şu an sundukları tarifeler eskilerinden bile daha iyi (gece AKN yok vs). Bunun böyle kalmayacağını öngörmek zor değil ama çok dillendirmeyelim, belki unuturlar.

DİJİTAL YAPRAK DÖKÜMÜ

İnternetin ve kişisel bilgisayarların duayenlerinden Robert Taylor hayata gözlerini yumdu

Günlük hayatımızda kullandığımız birçok aracın yaratılmasına, hatta komple internet ve bilgisayarın oluşmasına katkıda bulunmuş, kısacası modern dünyamızın inşasında anahtar rol üstlenmiş bir kişi ayrıldı aramızdan: Robert Taylor. Arpanet ya da Alto desem? Gelin birlikte kısaca bir bakalım, üstat neler yapmış 85 yıllık hayatı boyunca.

İlk dolaylı katkısı modern bilgisayar faresinin ortaya çıkışında olmuş Taylor'ın. NASA'da proje yöneticisiyken, farenin geliştirilmesinde önemli katkıları olan ve o dönem Stanford Araştırma Enstitüsünde çalışmakta olan Douglas Engelbart'ın konuyla ilgili fonlanmasını sağlamış. Ayrıca gene bu dönem tanıştığı, Pentagon ARPA'nın (İleri Araştırma Projeleri Ajansı) Bilgi İşleme Teknikleri Ofisinin başındaki Joseph Licklider da "insan-bilgisayar ortakyaşamı" araştırmasıyla Taylor'da ve onun sonraki çalışmalarında epey tesirli olmuş. Zaten Taylor da sonraları ARPA'ya geçiyor. Burada Arpanet adı verilen, ARPA'yla ilişkili tüm araştırmacıların birbirleriyle iletişim kurabilmesini sağlayan tek bir bilgisayar ağının ortaya çıkışına öncülük ediyor. O Arpanet ki sonraları bugünkü internete dönüşecek.

Bir sonraki durağı Xerox'ta, Taylor'ın ekibi Alto ismini verdikleri, Windows ve Apple bilgisayarlarının atası diyebileceğimiz bir kişisel bilgisayar geliştiriyorlar. Ayrıca gene Taylor'un başında bulunduğu ekiplerin Ethernet ve sonraları Microsoft Word'e evrilecek bir kelime işleme programının geliştirilmesine yardım ettiğini not edelim. Böylesine başarılar sığdırılmış bir kariyerin 2004'te mühendisliğin Nobel'i sayılan Draper ödülüyle taçlanması da şaşırtıcı değil elbet.

Son olarak üstadın her daim İnterneti bir teknoloji meselesinden çok iletişim meselesi olarak gördüğünü belirtmek gerekiyor. Belki de bu yüzden internete herkesin eşit ve ücretsiz erişiminin mümkün olmayacağını öngörürken, bir yandan da yaşadığı derin hayal kırıklığını dile getiriyordu. ■ **İHSAN A.**





WANNACRY FIRTINASI EPEY SERT ESİYOR

Krizden fırsat çıkaranlar mı var?

Geçtiğimiz ay başta İngiltere ve İspanya'da etkili olup sonra 100'den fazla ülkeye yayılan, WannaCry adı verilen ransomware (ransom'ın kelime anlamı fidye bu arada) resmen gündeme damgasını vurdu. Örneğin İngiltere'de sağlık sistemi epey felç oldu: Röntgenler çekilemedi, doktor randevuları iptal edildi ve hasta bilgileri erişilemez hale geldi. WannaCry ile verileriniz rehin alınıyor, sizden en az 300 dolar değerinde bitcoin talep ediliyor. Üstelik para ödemek de kesin çözüm değil.

Olayın yarattığı tahribat dışında tepki yaratan bir iki şey daha var: İlki ABD ulusal istihbarat ajansıyla (NSA) ilgili elbette. Eh, tüm dünyanın teknolojik olarak delicesine bağımlı olduğu ABD'nin istihbaratından daha fazlası bekleniyor. Geçen sene NSA WannaCry'ın bu kadar hızlı bir şekilde yayılmasına sebep olan zayıflıkları keşfetmişti aslında ancak bunu kamuya açıklayamadan bilgiler Shadow Brokers adında ve Rusya'yla ilişkilendirilen bir hacker grubu tarafından ifşa edildi. WannaCry'a işte bu sızıntının sebep olduğu konuşuluyor.

Eleştiri oklarının bir diğer hedefiyse Microsoft. Suçlamalar işi epey komplo teorisine vardıran düzeyde: Başkan Brad Smith şubat ayında şirket blogundan Microsoft'un artık teknoloji dünyasının Kızıl Haçı olarak işlev kazanmasının ve siber güvenliğin damgasını vuracağı bir beşinci Cenevre sözleşmesinin gerekliliğinden söz etmişti. Bir de WannaCry krizinin üzerinden kısa bir süre geçmesinin ardından Microsoft, gene daha fazla görev ve sorumluluk alma vurgusunu yineleyince tepkiler oluştu haliyle.

Şurası bir gerçek ki krizin sorumlusu Microsoft değil -hayati bir güncellemenin virüs ortaya çıkmadan önce yapıldığı duyuruldu zaten- ancak gelen açıklamaların kronolojisi ve günün sonunda WannaCry'ı büyük şirketlerin değil de tesadüfi kahramanların geçici olarak devre dışı bıraktığı gerçeği, Microsoft'un krizden fırsat çıkardığı şeklinde yorumlandı. Hele alttan alta NSA-Microsoft iş birliği iması var ki buradan Mr. Robot'u aratmayan bir hikâye çıkar. Virüsten nasıl mı korunacağız peki? Bilgilerinizi yedekleyin yeter, anlaşılan çekirdek çitlemekten fazlasını yapamayacağız. ■ **İHSAN A.**

MP3 DÖNEMİ BİTTİ Mİ?

İpucu: Hayır Bitmedi!

Ünlü ses dosyası formatı mp3'ün birçok telifini elinde bulunduran ve satan Fraunhover Institute elindeki telifleri yenilemeyeceğini duyurdu. Özetlemek gerekirse "Mp3 kullanıcılar arasında hâlâ popüler olsa da üst teknoloji streaming, TV, radyo gibi yayın hizmetleri daha düşük bitrate'te daha yüksek ses kalitesi veren modern aac ve mpeg-h gibi formatlara geçiş yaptılar" şeklinde bir sebep sundular.

Bu durum sağda solda "Mp3 öldü!" gibi haberlere sebep olduysa da benim gibi hararetli mp3 kullanıcıları var oldukça nereye ölüyor?! 1979 yapımı Gundam'ın bitiş şarkısı Eien ni Amuro'nun bayan vokalli versiyonunu veya DJMax Portable - Clazziquai Edition'ın Emotional Sense albümünü dinlemenin başka yolu var da biz mi dinlemedik arkadaşım!? Winamp'i de asla silmem zaten. Klasörlere tıklayıp şarkı seçmenin, lyrics plug-ini yükleyip kenardaki sözlerle şarkıya eşlik edip etraftakileri hayattan soğutmanın falan keyfini başka şekilde alamıyor insan. Hem bir gün biri interneti kaparsa veya nükleer kıyamet falan olursa ve internetten müzik dinleyemezseniz benim o mp3'lerime muhtaç kalırsınız, benden söylemesi.



Ama tabii pratikliği ve çok nadir müziklerin yalnızca bu şekilde bulunabilmesi bir yana, teknoloji olarak eskidiği bir gerçek mp3'ün. Bu son patentinin yenilenmesine gerek duyulmaması durumu mp3'ün artık geçmişte kalan bir format olduğunun yazılı kanıtı gibi bir şey. Yıllarca ruhumuzun birçok öğününü temin etmiş formata bir saygı duruşunda bulunayım istedim ben de bu vesileyle. ■ **ÖMER**

ELEKTRİKLİ ARAÇLARIN ÖNLENEMEZ YÜKSELİŞİ

Sanmıyorum ki egzoz dumanını özleyelim



Elektrikli arabalar verim konusunda da atalarını yakalamaya başladı, kullanmamak için bahaneler azalıyor.

Biz yerli araba ürettik-üretiyoruz diyeduralım, dünyada elektrikli arabalara dair pek çok gelişme, baş döndürücü bir hızla yaşanıyor. İlki dünyanın sayılı otomobil üreticilerinden Volkswagen'dan: Şirket önümüzdeki beş sene için elektrikli araba üretimine 10 milyar dolar ayıracağını duyurdu. Hoş bu meblağ içten yanmalı motorlara kıyasla az (oraya ayrılan miktar 22 milyar dolar civarı) ancak Volkswagen elektrikli arabalar için beş sene evvel açıkladığı rakamın üç katına çıkmış oldu. Bu söylediğimin önemini şöyle de anlatabilirim: Tesla geçtiğimiz yıl 80 bin araç üretirken VW 10.3 milyon araç üretmiş. Elektrikli arabalar niş bir pazar olmaktan çıkıp yaygınlaşacaksa VW gibi sektörün ağır toplarının olaya müdahil olması şart.

İkinci haber de Hindistan'dan geldi: Enerji bakanlığı 2030'a kadar satılan tüm araçların elektrikli olmasını hedefliyormuş. Bunun ardında elbette birtakım zorlayıcı faktörler var: Hava kirliliği, ülkenin cep yakan yakıt ithalatı ve araç kullanımının maliyeti gibi... Ancak dünyanın nüfus olarak en büyük ikinci ülkesinin bu projesi gerçekleşirse işlerin bambaşka gelişeceğini de söylemek hayalcilik olmaz herhalde. ■ **İHSAN A.**

İHSAN C. ASMAN

VİKİPEDİ "TATSIZLIĞINA" GEÇİCİ ÇÖZÜMLER

Bilgiye erişmek artık emek istiyor

Dijital Özgürlük yazılarına konu bulmak zaman zaman zor olabiliyor ama Türkiye'de her sabah yepisyeni bir absürtlüğe uyandığımızdan, özellikle şu son ayları hiç boş geçmiyoruz. Kısmi bloklara zaten alışkındık ama bu sefer Vikipedi tümden engellendi. Valla ~~penis, vajina~~ ve ~~testis torbası~~ başlıklarının engellenmelerini mumla arayacağıma rüyamda görsem inanmazdım doğrusu.

Olay şu: Vikipedi'ye yüklenen bazı içerikler yasalarımıza göre suç teşkil ediyor. Öte yandan BTK'nın "e neden tüm siteyi engellediniz" sorusuna şöyle bir cevabı var: **"Https protokolü ile yayın yaptığı için sadece ilgili içeriklerin engellenmesi mümkün olmamıştır"**. Suç içeren içeriklere girmemeyi salık vererek, bu can sıkıcı duruma geçici çözümler öneren bir rehber hazırladık bu ay:

WikiWand: Vikipedi'nin tasarımını güzelleştirmeyi hedefleyen bir tarayıcı eklentisi esasında bu arkadaş. Firefox, Chrome ve Safari'nin bilgisayar versiyonlarının yanı sıra iOS ve Android'de de mevcut. Bizim için şimdilik en güzel yanı, kendi sitesi üzerinden yönlendirme yaptığı için Vikipedi'ye ilişkin tüm sayfalara ulaşabilmesi. Bunun tek istisnası ana sayfa maalesef. VPN ve proxy kullanımı öncesi düşünülebilir.

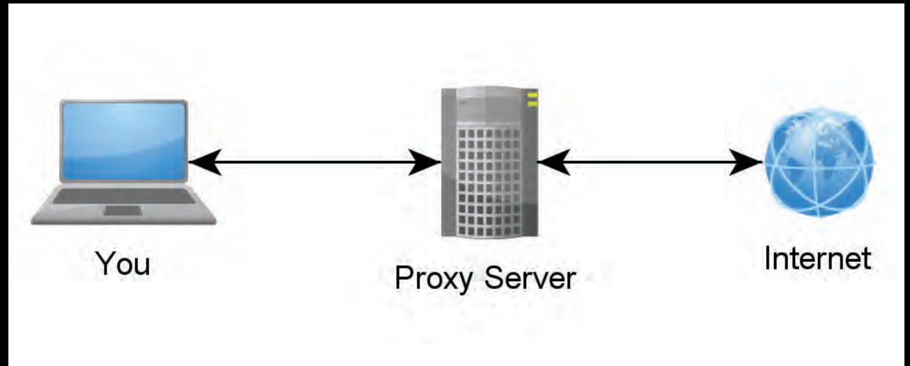
Alternatifler: Vikipedi'ye alternatif bir site olan Infogalactic fena bir seçenek değil kesinlikle. Bir de şu an konsept aşamasında olan ve Viki'nin altyapısını farklı bir tasarımla sunan şu şekilde bir proje daha söz konusu: wikipedia.moesalih.com

Proxy server: İnsanlar VPN'lere para vermemek adına kimi zaman proxy'lere başvurabiliyor. Proxy server, vekil sunucu olarak Türkçeye çevriliyor. İşleme mantığı da kabaca şöyle: Kullanıcı vekil sunucuya bağlanarak girmek istediği siteyi söylüyor ve içerik vekil sunucu üzerinden erişilebilir hale geliyor. Muhtemelen çoğunuzun aşina olduğu bir prosedür bu zaten. Potansiyel güvenlik sorunları bir yana, en azından Vikipedi'ye ulaşmak için şimdilik denenebilir bir yol. Ama vekil sunucuların sürekli yasaklandığını hatırlatalım.

IPFS protokolü: Açık kaynak topluluğunun bize son armağanlarından olan InterPlantary File System protokolü, bir dizi açık kaynak koduyla tarayıcıların veri alma şekillerini değiştiriyor. IPFS gerçek sunucuya yönlendirme yapmak yerine söz konusu içeriğin en yakın kopyasını bulup önünüze koyuyor. Ve bereket ki Türkiye'deki bu sıkıntıya tepki olarak Vikipedi'nin Türkçe içeriği sisteme yüklenmiş durumda. Son kopyası: ***tinyurl.com/ogz-116-viki***

VPN: Geldik en bilindik ve alışıldık yönteme. VPN'ler sadece yasaklanmış sitelere girmeyi değil aynı zamanda daha anonim bir gezinti vadediyor bildiğiniz gibi. Bu sebeptendir ki sadece bizim ülkemiz, Çin, İran ve Kuzey Kore gibi demokrasi konusunda çığır açmış ülkelerde değil, aynı zamanda azgelişmiş Batı ülkelerinde de yaygın şekilde kullanılıyor. Gene de ücretsiz olanların genelde beklentileri karşılayamaması, kaliteli ve hızlı bir VPN için para ödemenizi zorunlu kılıyor.

Son olarak Mayıs'ın ortaları itibariyle, Vikipedi'ye Telekom altyapılı hiçbir ISS ile DNS değişiklikleriyle dahi girilemediğini de belirtelim. Bir kere daha Polyanna formuna bürünüyorum ve tüm iyi niyetimle, yetkililerden bu -BTK'nın tabiriyle- "namümkünlüğü" aşmalarını bekliyorum.



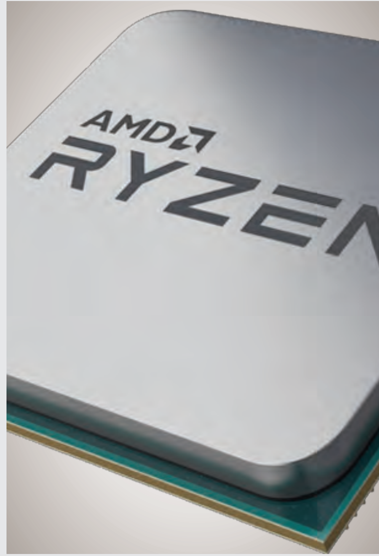
Bilgiye ulaşımın yeniden dolaysız hale gelmesini beklerken kullanabileceğimiz farklı yollar da mevcut.



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake Intel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Polaris mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil Intel işlemcilerini ve 2133 MHZ bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX 1050 MİNİ	İ3-6100 SKYLAKE 3.70GHZ	MSI H110M PRO-VD
585 TL	507 TL	234 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR4-2133MHZ C14 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHİBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+
299 TL	177 TL	192 TL
TOPLAM: 1.994 TL		



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçen aylardaki i5-6500 temelli orta bütçe sistemimizin fiyatıyla aşağı yukarı aynı fiyat aralığında ama aynı paraya daha fazla performans alıyoruz bu ortanca sistemimizde. Ekran kartımız AMD'nin bu ay çıkardığı Polaris mimarili en güncel ve üst seviye kart iken, 16 GB DDR4 belleklerimizi de çift kanal 2666 Mhz'ye çekmiş durumdayız. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 32GB'a kadar çift kanal 3200 MHz bellek ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1500X 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX 580	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M GAMING PRO AMD B350
1.040 TL	871 TL	403 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX426C15FBK2/16 HYPERX FURY BLACK DDR4-2666MHZ C15 16GB (2X8GB) DUAL (15-17-17) 1.2V	SEAGATE ST1000DM003 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
643 TL	234 TL	298 TL
TOPLAM: 3.489 TL		



SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (8000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 3500-4000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1000W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Platinium olması ayrı güven veriyor.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X GTX1080	INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E	MSI X99A RAIDER
5.654 TL	2.809 TL	1.044 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMU32GX4M-2C3200C16 VENGEANCE WHITE LED DDR4-3200MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.35V	SSD: WESTERNDIGITAL WDS500 500 GB HDD: SEAGATE ST3000DM008 BARRACUDA 3TB	CORSAIR CP-9020074-EU HXI SERISI HX1000I HIGH-PERFORMANCE 1000W 80+ PLATINUM
1.127 TL	717 + 476 TL	1.083 TL
TOPLAM: 12.910 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Sevgili Oyungezerler, Ryzen 5 serisinin de çıkmasıyla sistem tavsiyelerinin bir bölümünü güncelleme zamanı geldi çattı. Gene de yüksek bütçe için şimdilik 7 serisinde, çoklu GPU konfigürasyonlarına Broadwell kadar performanslı bir alternatif göremediğimden, düşük bütçede ise i3'lerin Ryzen muadilleri henüz çıkmadığından mevcut tavsiyeleri, tedarik durumu ve fiyat düşüşleri yüzünden birkaç bileşen dışında değiştirmedim. Orta bütçedeyse Ryzen 5 1500x sayesinde daha mantıklı bir sistem oluşturmak mümkün oldu. Ayrıca duyduk duymadık demeyin, birkaç aya AMD'nin Vega mimarili kartları da piyasada olacak! Onlar da muhtemelen burayı şenlendirecektir. Genel uyarıları da tekrarlayalım: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Ben burada stok uygunluğu ve fiyat aralıklarına göre düşük bütçede ZOTAC, orta bütçede SAPPHIRE PULSE OC ve yüksek bütçede ASUS STRIX ROG modellerini kullandım ama markaları alışveriş öncesi yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok.

PIXEL



VS

NIKO BELLIC



Onur: Noyan? Vercetti sempatizanıymışsın sen? Koskoca Niko varken, daha bizden, daha normal bir hayata özlem duyup büyük şehirde afallayan bir gariban kenarda dururken, gömleği bağrından beş düğme açık mafya fedaisi Tommy'yi sevmek nedendir açıklar mısın kuzum? Biz burada dünyanın en kalabalık şehirlerinden birinde Niko gibi can çekişirken Miami bozması Vice City'de güneş altında gününü gün etmiş adama ne diye yakınlık duyalım yahu?

Noyan: Giysilerden başlayayım öyleyse: Hawai gömleği dışında, ceketin kolları sıvanmış şık takım elbise, ekose golf kıyafeti, mavi işçi tulumu da giyer Tommy. Ne uğruna hem de? Sırf baştan verdiği sözü yerine getirebilmek uğruna. Niko ise kirli eşofmanlarıyla indiği gemiden vur patlasın çal oynasın partilere, spor otomobillere akma telâşındadır. Vice City güneşiniyse biz oyuncular görürüz belki ama, Tommy Vercetti daha ilk sahnede girip tıkılı kaldığı endişeli avukat Ken Rosenberg'in ofisinde geçirir ömrünü, canını kurtarma planlarıyla uğraşıp durur, Niko gibi internet cafelerde sanal romantik randevu hesaplarıyla uğraşacak vakti yoktur.

Onur: E tüm ömrü savaşlarla, aile kayıplarıyla geçmiş adam ne yapsın? Spor arabaların hayalini kurmak kötü bir şey midir? Esas Tommy mafyada yükselme peşinde koşmaz mı? Onlar uğruna hapis yattıktan sonra bile her dediklerini yapıp yine kendi düşüp yine kendi ağlamaz mı? Tommy yollandığı Miami'nin yollarında o Banshee senin, bu Infernus benim seç-





YAZITLAR
KONSOLLAR İÇİN İLK VR SETİ

» Vive, Rift, PSVR daha portakalda vitaminken VR başlıkları piyasaya sürülmeye başlanmıştı. Azıcık ilkellerdi ama tabii.

SYF. 121



SON JETON
DMC 3

» Havadaki bilardo toplarına ateş edip, topları birbirine çarpırtıp canavarları vuran beyaz saçlı, karizmatik Dante'yi biliriz biz.

SYF. 122



MEDYA
HAVA KURDU

» Kara Şimsek'in popülerleştirdiği "binilecek şeyli dizi" furyası başlamıştı bir ara küçük çapta. Bu da o furyanın helikopterlisi işte.

SYF. 128



TOMMY VERCETTI



beğen-al yaparken, "ailem de ailem" diye kuzeninin attığı bin bir yalana kanıp Liberty City'ye gelen bir garip Doğu Avrupa çocuğu değil mi Niko? O kadar ailevi meseleyi atlatıp da, vaatlerin peşinde bir gıdım huzur ararken olanca borcun arasına düşen, ekmek teknesi kundaklanan, yine de delikanlılığından ödün vermeyen yine o değil mi? Böyle adam giysisinden ezilir mi hiç?

Noyan: Ailem de ailem dedin ya; Tommy'nin ailesi olmadığı gibi, masasından kalkmaya korkan K. Rosenberg hariç dostu da yoktur yabancısı olduğu şehirde. Havuzlu villada şatafatlı partiler verme hayalleri kurdurup gerçekte küçük bir taksi durağı işleten kuzeni de yoktur Vice City'de. Mafya reisi, siyasetçi, müteahhit, emekli asker demeden kime söz verdiyse ona yardıma koşmaya çalışır. Rock kanallarından gümbür gümbür ritmlerini dinlediğimiz müzik grubu Love Fist'in bile ağız kokusuna tahammül eder yahu bu verilmiş sözler uğruna. Söz verip yerine getirmeye uğraşmak niye kötü olsun ki? Savaştan kalma kanlı hesapları yeni dünyaya taşıyıp ısrarla takip etmek de gereksiz bir ihtiras değil midir?

Neyse, bahaneyle Vice City ve GTA 4 günlerimizi özlemle anmış olduk. Niko, Liberty City'de 2000'lerin cep telefonuyla; Tommy'se Vice City'de '80'lerin müzikleriyle yaşasın hâtıralarımızda.



HABERLER

- Tekken 7 uzun zaman sonra ilk kez hikâyesini ciddiye alabileceğimiz **Tekken** olacak gibi. Ama önceki oyunları da bilmek lazım tâbii, Bandai Namco'nun resmi kanalında çok eğlenceli bir video serisi başladı bu sebeple. İlk bölüm: *tinyurl.com/ogz-116-tekken*

- **Sega** bundan böyle "tanınmış serilerini yeniden canlandırma" politikası izleyecekmiş. Ayrıntılar belirsiz henüz ama uzun zamandır görmediğimiz sayısız süper Sega serisi var malum. Güzel gelişmeler olabilir.

- **Alan Wake** müzik telifleri sebebiyle 15 Mayıs itibariyle Steam gibi dijital satış platformlarından kaldırıldı.

- **Mount & Blade**'in ilk espor turnuvası geçtiğimiz ay düzenlendi.

- 2005 çıkışlı **Metin2** nihayet Steam'e arz-ı endam eyledi.

- İlk Xbox'ın en sevilen oyunlarından **Phantom Dust**, görsel olarak elden geçirilmiş şekilde geçtiğimiz ay Xbox One ve Windows 10'a çıktı. Hem de ücretsiz olarak.

- Almanya'da satılan **Half-Life** çok şiddet içerikli olduğu için sansürlenmiş. Sansürsüz versiyonu ancak yeni satılmaya başlandı.

- Bir oyuncu tesadüfen aldığı bir paketin içinde **StarCraft**'ın kaynak kodlarını buldu. Üzerinden para kazanmak yerine bu kodları Blizzard'a teslim edince de Blizzard kendisini hediyeye boğdu. İnsan bi' karaborsayla iletişime geçer kardeşim ya...



RETRO CİCİLER

RETRO FÜTÜRİSTİK VE POST APOKALİPTİK BİR İFTAR İÇİN GEREKEN HER ŞEY –ÖMER



Piksel Günlükleri

Eşimle ilk tanıştığım dönemlerde kendisini oyunlara alıştırmak için öğrenmesi kolay fakat zevkli retro yapımlar oynardık. Özellikle de halk arasında "ilerlemeli" dediğimiz klasik beat'em-up'lar ilgi odağımızdaydı. TMNT 4: Turtles In Time mesela. Zira eşim bu tarz oyunları da bayağı bir kaptırarak oynar; bağırır, çağırır, heyecan yapar falan. Bu yüzden beni de kısa sürede oyunun içine çekmeyi başarır. Öyle ki çok geçmeden birbirimize "Arkadan gelenleri sen al!" ya da "Pizzayı ben alayım benim canım daha az!" gibisinden heyecan içine bağırırken bulurduk kendimizi.

Aklıma bu oyunu nereden baksanız en azından 20 yıl önce oynadığım dönemler geldi. O zamanlar İzmir'de adını yanlış hatırlamıyorsam Emperland diye bir yer vardı. Ön tarafı ailelerin oturduğu bir cafe, arka tarafı da sayısız arcade makinesiyle donatılmış süper bir mekândı. Yani öyle ağzında sigaralı eşek kadar adamların ortalıkta gezdiği, küf kokan leş gibi ateri salonlarından değildi. Ailecek oraya senede 1-2 kez gider, annemle babam çaylarını içerken biz de abimle arkada oyun oynardık.

Turtles In Time'ı da ilk o zamanlar görmüştüm ve o dönemin Ninja Kaplumbağalar hayranı her çocuğu gibi resmen aklımı yitirmiştim. Ne zaman oraya gitsek oyunun içinde kendimi kaybeder, galaksideki diğer her şeyi unutur, terden sucuk gibi olurdum. Tabii ben "Abi Ayak Askerleri arkandan geliyor dikkat et!" diye anırırken o da sakin sakin oynardı. Hatta oradan çıkınca da kuzenimle haftalarca bu oyunu konuşur, bir gün dört kuzen - dört kaplumbağa bu oyunu oynayabilmenin hayalini kurardık.

İşte eşimle aynı oyunu yıllar sonra gene bağıra çağıra oynarken feci şekilde zevk aldığımı, ama en önemlisi de tekrar çocuk olduğumu hissettim. Ninja Kaplumbağalar'ın zamanda yolculuğunu anlatan bir oyunun onların yerine beni zaman yolculuğuna çıkarması bayağı bir ironik oldu anlayacağınız. Sanırım çocukken insana her şey gereğinden fazla güzel ve heyecan verici geliyor, ya da biz zamanla güzelliği takdir etme yeteneğimizi kaybediyoruz, tam olarak bilemiyorum.

Bu yazıyı da niye mi yazdım? Aslında çok da bir amacı yok. Sadece siz de artık benim gibi her geçen gün daha az şeyden zevk almaya başlayanlardansanız kendini yalnız hissetmeyin istedim. Zira büyümek böyle bir şey olsa gerek. Öyle işte... ■ EMRE S.



1 Mini Buzdolabı

Nuka Cola'nızı soğuk içiniz. Quantum'larla da uyumludur.

FİYAT: 150 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-116-buzdolabi*



2 Kupa

Bir şey içecekseniz ÇOK içmelisiniz, çorak topraklarda bir daha bu şansı ne zaman bulabileceğiniz belli olmaz.

FİYAT: 20 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-116-dev-kupa*



3 Yemek Kutusu

Yemeğinizi nükleer kıyamet öncesi dünyada yaşayanlar gibi klas olmayan şekillerde taşımayı düşünmediğinizi varsayıyorum.

FİYAT: 15 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-116-lunchbox*



KONSOL

ZX SPECTRUM

"Sir" ZX Spectrum Diyeceksiniz

Mobil ve f2p oyunları bir kenara koyarsak, ABD ve Japonya'dan sonra oyun geliştirme anlamında dünyanın üçüncü büyük pazarı Birleşik Krallık'tır (akla ilk GTA, FM, Tomb Raider gibi seriler geliyor). Bu kültürün bu adada bu denli oturmuş olmasında en büyük paylardan biri ZX Spectrum'a ait (Zedeks Spectrum diye okunuyor).

Daha öncesinde mikro transistorlar ve mobil hesap makineleri konusunda büyük işler başarmış Clive Sinclair'in kurduğu Sinclair Research, büyüyen ev bilgisayarı sektöründe yerini almak için ilk adımlarını 80 ve 81 yıllarında ZX80 ve ZX81'le attıysa da asıl patlamayı 82'de piyasaya çıkardıkları ZX82'yle, yani ZX Spectrum'la yaptı. Firma elektronik konusundaki yeteneğini konuşturmuş ve dönemi için gayet güçlü sayılabilecek aleti hem küçük boyutlu hem de düşük fiyatlı sunmayı başarmıştı. Tabii konsolun en önemli ve ses getiren özelliklerinden biri de renkli oluşu. Klavyesi biraz... tuhaftır ama o da asıl üstün özelliklerinin yanında özgünlüğünün bir parçası olmuş olsa gerek.

Aslında ZX Spectrum renk kullanımı konusunda aynı dönemdeki C64'e nazaran daha kısıtlıydı, ikişer tona sahip 7 renk ve bir de siyah kullanılabiliyordu ama bu sınırlılık konsolun kendi karakterinin oturmasında yardımcı oldu. Aşırı net renkli bir eski oyun görürseniz onun ZX Spectrum oyunu olma olasılığı hayli fazla.

80 ülkeye ihraç edilse de Birleşik Krallık'taki popülaritesini başka bir yerde yakalayamadı ZX Spectrum ama buna rağmen (klonları hariç) 5 milyon gibi bir satış yakaladı. C64'ün ABD ve birçok diğer ülkede yaptığını ZX Spectrum Birleşik Krallık'ta yaptı yani. ■ ÖMER





KONSOLLAR İÇİN İLK VR SETİ

16bit Sanal Gerçeklik

Şahsen pek ilgi duymasam da VR teknolojisinin günümüz oyun sektöründeki yeri yadsınamaz bir gerçek. Zira çok uzun yıllar boyunca hayalleri kurulan ve bilimkurgu filmlerinde işlenen, fakat gerçekte Nintendo Virtual Boy gibi facialarla yere çakılan bir sistemdi bu. Günümüz konsollarında bu teknolojiyi nihayet işler hale getirebildik ancak peki bu işin ilki nereye dayanıyor?

Belki inanmayacaksınız ama Virtual Reality kökenleri ta 1950'lere dayanan bir kavram. İlk olarak oldukça ilkel şekilde filmlere uygulanmaya çalışılan bu teknoloji 90'lara yaklaştıkça ilerleyip, video oyunlarına da sokulmaya başladı. Gene yalın haliyle olsa da arcade'lerdeki birkaç oyunla da sektöre adımını attı. İşte o yıllarda bu sektörde ilerleyen **VictorMaxx**'ın aklına bu fikri ev konsollarına da uygulamak geldi ki bu oyun tarihi açısından da bir ilk olacaktı.

VictorMaxx Virtual Reality Stuntmaster isimli konsollar için ilk VR seti piyasaya sürüldüğünde tarihler 1993'ü gösteriyordu daha! SNES ve Sega Genesis ile uyumlu bu sette oyuncu kafasını sağa-sola oynattığı zaman çevirdiği yönde karakteri ilerletiyordu. Her ne kadar firma buna "Hareket Algılayıcı Teknoloji" adını verse de aslında son derece ilkel bir teknoloji söz konusuydu. Çünkü setin her iki yanında bulunan oklava gibi çubuklar oyuncu kafasını döndürdüğü zaman omuzlarına temas ederek yönlendiriciyi çeviriyor, bu sayede de sağ-sol tuşlarına basılmış oluyordu, o kadar.

Virtual Reality Stuntmaster pek tutmadı tahmin edersiniz ki. Hareket algılama teknolojisi gülünç derecede ilkeldi, LCD ekranı çözünürlük açısından felaket olduğu için oyuncuların gözü kan çanağına dönüyordu, kafa seti feci derecede rahatsızdı, ağırlığı yüzünden baş ağrısı yapıyordu ve oyuncu kabloları arasında resmen boğuluyordu. Ayrıca hiçbir oyunun sete direkt olarak desteği olmadığı için ayarlanabilir düğme seçeneği olmadığı sürece pek işe yaramıyordu. Bu yüzden çıkarken yarattığı onca gürültüye rağmen kısa süre içerisinde sessizce kayboldu gitti.

Tabii bu Virtual Reality Stuntmaster'in oyun tarihindeki ilk VR seti olduğu gerçeğini değiştirmiyor, zira Virtual Boy'dan bile önce gelen bir teknolojiden bahsediyoruz. E en azından denediği için kimseyi de suçlayamayız elbette. Gün gelir bugünkü VR sistemlerini bile ilkel buluruz belki, kim bilir? ■ EMRE S.



DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING

Şeytanlar ağlatılır, aşağılanır, paket edilip evinize yollanır

ONUR KAYA

Oyun oynamaya ilk başladığım zamanlar, ortaokul dönemime geliyordu. CD Oyun dergisi henüz yayın hayatına veda etmemişti o ara. Video oyunlarıyla yaşıtlarına kıyasla epey geç tanışmış halimle, bir gün dergiyi alıp, *Devil May Cry 3* adlı bir oyunun incelemesini okuduğumu hatırlıyorum. Resimlere bakarken aklım gitmişti, beyaz saçlı karizması tavan yapmış bir ana karakter vardı oyunda. Dante'ydi adı. Sırtındaki kendinden büyük (tabii FF serisindekiler kadar olmasın) kılıcına ek olarak üstüne bir de ateşli silah kullanabiliyordu adam yahu? Çeşit çeşit yeni silah da alabiliyordu? The Matrix'i izleyişinin üzerinden çok geçmemiş olan bendeniz, yakın dövüş ve silah kullanımını birleştiren bir oyun görünce hevesten delirmiştim elbette. İşin havasına aklım giderken, hâlâ zaman zaman çok canımı yakan bir olguyla, "konsola özel oyun" mantığıyla da tanışmak üzereydim. Hiç o ilk anda canımı acıttığı kadar acıtmamıştı gerçi. Gençliğin, her şeyin mümkün olduğuna inanan masumiyetiyle "belki bilgisayara da çıkar" düşüncesi içinde *DMC3* adını aklımın bir köşesine yazdım ve beklemeye başladım...

Sonra gün geldi çıktı *DMC3* bilgisayara, hem de ne çıkmak! O açılış sekansı neydi öyle!? Nasıl karizma bir ana karakterdi bu? Vücuduna aldığı sürüyle darbeye bana mısın demiyor, karşısındaki beyinsiz iblislerle kedinin fareyle oynadığı gibi oynuyordu! The Matrix'te Neo kurşunlardan canla başla kaçarken, Dante tam tersine kurşunları dişiyle yakalayıp tükürüyordu! Tavrı deseniz küçük dağları yaratmış olmaktan halliceydi. Aslına bakarsanız yaratıyordu da, arkasında bıraktığı iblis cesetlerini üst üste

ÜST ÜSTE DEFALARCA ÖLDÜKTEN SONRA "KOLAY MOD ARTIK SEÇİLEBİLİR" DİYE DALGA GEÇEN DE DMC3'ÜN TA KENDİYDİ.



yığsak o noktada iş görürdü hani. Henüz orta ikiye giden bünyeme fazla gelmişti bu kadar muhteşemlik, bu tempo, bu müzikler, bu hikâye; büyülenmiştim. Zordu, mordu lakin kaçarı yoktu, bitecekti bu oyun...

Herkes gibi ben de beşinci bölümde defalarca yolumu kaybedip, nereye gideceğimi şaşırıp takılsam da, sonunda yolumu bulup ilerlediğimde Agni ve Rudra tarafından bölüm sonunda hunharca tokatlansam da zorluklar aşıldı. Nevan'ın yarasaları pert edildi, Leviathan'a kalp krizi geçirtildi. On sekizinci bölümde tüm boss'larla tekrar karşılaşılınca saç baş yolundu, tüm oyun boyu küçümsenen Vergil son haliyle feci bir zorluğa erişmiş olsa da ne yapıp edip yenildi ve *DMC3* bitirildi sonunda.

O zamanlar Dante deyince kafamda oluşan çağrışımın Dante Alighieri'ye değil, annemin televizyon üstüne koyduğu dantellere yönelik olmasının önemi yoktu. Serinin bol bol gönderme yaptığı İlahi Komedya'dan bihaberdim ve bunun önemi yoktu. Vergil ve Arkham dâhil, oyundaki karakterlerin dilimizde dalga konusu olmaya aşırı yatkın isimlerinin olmasının önemi yoktu. *Devil May Cry 3*, hem oyun dünyasında hem de kılıç sevdalısı şu garibin hayatında çok önemli bir yere sahip olmuştu. Beyaz saç çok başka bir semboldü artık. Rebellion, dikenli sapıyla, adı üstüne asiliğin sembolü olmuştu. *Dante's Awakening*'in eşi benzeri olmadığından, dördüncü oyun gelene kadar üçüncüsü tekrar bitirildi. Sonra tekrar ve tekrar ve tekrar...

LADY

Oyunlarda bulduğumuz dişi kişiliklerin genelde oyuncu egosunu şişirmek için romantizme kurban edilmesine alıştık. Lakin Lady bu mantalitenin eline düşenlerden olmamıştı. Başına buyruk, kendine güveni tavan yapmış bu hatunumuz, Dante'nin "Kadın bi' iki dakika dursana yerinde!?" nidaları arasında bulduğuna sıkar, ki bu buldukların Dante de dâhildir. Vergil gibi kendisi de boss olarak karşımıza çıkar, bunun haricinde safkan ya, melez tüm iblislerin kötü olduğuna inanmasından mütevellit videolarda da bol bol kahramanımızla didişir. Oyunun bir diğer kötüsü olan Arkham'ın kızıdır, en büyük amacı da babasının elinde ölümü tatmış anacığının intikamını almaktır. Bu yolda makinalısı, tabancası, roketatarı derken her türlü ateşli silahla harikalar yaratır. Kendisine adanmış ara sahneleri izlemek muazzam bir keyif olmuştur bendeniz ve nice DMC hayranı için. Şükür ki sonunda "iblis de olsa insan insandır" felsefesini benimseyip Dante'ye kurşun sıkmayı keser.





Biçilen iblisler arasında geçen hikâyesiyle de kafa kırdırtıyordu oyun.

VERGIL

Evet farkındayız, kötüleri seviyorsunuz. Yine farkındayız ki, genelde iyilerden daha karizma oluyorlar. Bu durum, Dante'nin ikiz kardeşi Vergil'da da farklı değil lakin, ana karakterin BU KADAR muhteşem olduğu bir oyunda onun havasını geçmek gerçekten takdire şayan bir durum. Hem de ikiziyken. Dante'nin aksine ateşli silah kullanmayı küçümseyen, babasının biricik katanası Yamato ile şekilli kına kılıç sokma hareketleri sergileyerek gönülleri fetheden aksi genç Vergil, pek çok kişi için Dante'den daha bile sevilesi bir karakter. İnsanlığını küçük görüp reddeden ve iblis soyunu canı gönülden kucaklayan bu jöleli saçlarını yediğimin karakteri, pizza manyağı Dante'nin ikizi olmasına rağmen onun birebir zıttı. Tüm oyun iki kardeş arasındaki çekişmeyi konu alıyor ve bekleneceği üzere yer yer beraber çalışmalarına da tanık oluyoruz. Bu anlardan birinde kullanmaktan hoşlanmamasına rağmen Dante'nin tabancalarından birini alıp "Jackpot" diye bağırarak onunla aynı anda ortak düşmana ateş ettiği sahne "Oyuncu nasıl coşturulur?" dersinin kaynak materyali konumunda ele alınacak güzellikteydi.



NEDEN EFSANE OLDU?

ÇOK ZORDU!

Ninja Gaiden ile birlikte döneminin en zor oyunlarından biriydi DMC3. Belki de en zoruydu, hele hele konsolda. PC versiyonu yapıldığında, zorluk seviyeleri birer kademe düşürülmüştü ama oyunun hâlâ maşallahı vardı. İlk bölümdeki Azrail tipli arkadaş hadi neyse de, ilk esaslı bölüm sonu canavarı olan Cerberus geldiğinde, geçene kadar ecel terleri dökmüştüm. Aynı anda çift boss ile kapışma olayı da yine burada vardı, Smough ile Ornstein zordu eyvallah ama oyunun ilk çıktığı halindeki Agni ile Rudra'nın da onlardan aşağı kalır hali yoktu. Ölünce koca bölüme baştan başlamak da cabasıydı. Videolarda Dante'nin ter bile akıtmadan girdiği atraksiyonlar bir yana, düşmanlar oyuncunun canına okuyordu.

DÜŞMANLARI MUHTEŞEMDİ!

Bölüm sonu canavarları zordu zor olmasına ama zorluklarını haklı çıkaran tiplemeleri vardı! Her ne kadar Dante'nin gözünü zerre korkutamasalar da, ara sahne bitip kontroller oyuncuya bırakılınca, heybetleriyle yüreklere korku salmayı bilirlerdi! Tasarımları da, saldırıları da ölümcül bir muhteşemliğe sahipti. Temenni-Gru'nun koruyucu iblisleriyle, Cerberus'la, Nevan'la, Leviathan'la haşır neşir olmanın yanında, oyun boyunca tekrar tekrar ikizimiz Vergil ile kapışıp, her seferinde karşımıza daha da güçlü çıktığını görmek, baş düşmana bir denklik hissiyatı katıyordu. Yendiğimiz düşmanlardan aldığımız güçler ve silahlar da cabasıydı.

SİLAHLARDAKİ HAREKET ÇEŞİTLİLİĞİNİN ÜZERİNE BİR DE STİL ÇEŞİTLİLİĞİ EKLENİYORDU!

Kullanarak seviye atlatabildiğimiz dört adet stilimiz vardı ve oyunda ilerledikçe bunlara iki tane daha ekleniyordu! Trickster becerileriyle kovalandıkça kaçan bir ateş böceği oluyor, Royalguard ile düşman saldırılarının karşısında cesurca dikilen bir anıta dönüşüyorduk. Sword Master ve Gunslinger isimlerinden de anlayabileceğiniz gibi sırasıyla yakın dövüş ve ateşli silah becerilerimizi geliştirirken, sonradan açılan Quicksilver ile Doppelganger, zamanı yavaşlatıp kendimizi kopyalamak gibi fantastik atraksiyonlara girmemize de izin veriyordu!

AKSİYON TÜRÜNÜN MİHENK TAŞLARINDANDI!

Mekanikleri, gerçekten hem seri içinde hem de akran aksiyon oyunları arasında çığır açan cinstendi. Tüm hızına rağmen oyun benzeri pek çok oyunda karşımıza çıkan ve önüne o dönem zar zor geçilen kamera açısı sıkıntısından neredeyse hiç mustarip olmuyordu. Seri içinde en iyi oynanışa sahip olan dördüncü oyun, bu unvanı sadece ve sadece üçüncüdeki sistemi hiç bozmadan geliştirdiği için edinebilmişti. Ciddi anlamda profesyonelleşen oyuncuların "jump cancel" denilen teknik ile yaptıkları, insanın ağzını açık bırakıyordu.

TEKRAR OYNANABİLİRLİĞİ TAVAN YAPMIŞTI!

Günümüzde benzer oyunlarda standart hale gelmiş tekrar oynanabilirlik artırıcı zorluk seviyeleri, bunlarla açılan ekstralar ve 9999 kata sahip Bloody Palace modu, bahsi geçen ustalık seviyelerine erişmek istemesi halinde bolca oyun saati sunuyordu oyuncusuna. Hem ismiyle hem de zorluğuyla ünlenmiş olan Dante Must Die seviyesi, insana saç baş yolduruyordu. Saatlerinizi harcayıp canla başla güçlendirdiğimiz karakterin yediği tek darbede "biftek kadar" sağlık kaybettiğini görmek, üstüne bir de sağlığı dibe inen düşmanların da "Devil Trigger" açtığına şahit olmak ve yeterince beceriyle bunların arasından sağ çıkabilmenin mümkün olması DMC3'ü çok özel bir oyun yapıyordu.

SADECE OYNARKEN DEĞİL, İZLERKEN DE EĞLENİYORDUK!

Ara sahnelerdeki abartı aksiyonun yanında The Matrix ezik kalıyordu. Üstüne işin güzelliği, bu aksiyonun tek yıldızının Dante olmamasıydı. Hikâyesi ve motivasyonu gayet güzel verilen Lady ayrı, baş düşmanımız Vergil ayrı döktürüyordu yeri geldiğinde. Hele üçü tek sahnede buluştu mu, keyif seviyemiz tavana vuruyordu! En çok sahne alanın o olmasından kelli, en muazzam sahneler Dante'deydi elbet; özellikle devasa kule Temenni-Gru'nun tepesinden aşağı, duvarlarında koşarak indiği ve bir yandan pek tabii bolca iblis doğradığı sahne gerçekten akıllara kazınan cinstendi.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



RASTAN *[ARC / SMS / GG / MSX / C64 / SPEC]*

Benim gibi Conan'ın Famicom oyununu oynama travmasını yaşamış biriyseniz (ki kendisini gelecek aylarda Sen Bu Oyunu Bilmek İstemezsin köşemizde siyanürlü çayla misafir edeceğiz) ruhunuzu iyileştirecek bir oyun tanıtmak istiyorum size bu ay. Zira bu oyun, adı Conan olan oyundan kat ve kat daha fazla Conan olan bir oyun.

Rastan 1970 yılında Taito tarafından arcade'lere çıkartılan, tipik bir hack 'n slash oyunu. Ben Sega Master System versiyonunu oynadım ama. Her biri 3 kısımdan oluşan 6 tur boyunca Sword & Sorcery kültüründen fırlama canavarları keserek ilerliyoruz. Zaten oyunun en büyük artısı bu kültürü harika yansıtması. Rastan arkadaşımız Conan'dan neredeyse farksız bir karakter. Dünyası, düşmanları, kaleleri, müzikleri adeta bir Conan filminden fırlamış gibi. Hatta Conan'ın hırsız kimliğine de uygun şekilde bir yerlere tırmandığımız, gizli tuzakları atlattığımız, ipleri kullanarak sallandığımız bölümler bile mevcut. Zorluk ayarı da dişli hani.

Rastan köşemize konuk olan çoğu oyunun aksine kısmen başarılı olmuş bir seri. Hiçbir zaman piyasayı sarsamasa da benim gibi sıkı hayranlar edindi ve pek çok farklı sisteme çıkıp birkaç devam oyununa da kavuştu. 2003'de çıkan ve adı haricinde seriyle hiçbir bağlantısı olmayan Warrior Blade: Rastan vs. Barbarian oyunundan bu yana ölü durumda olsa da gene de taş gibi üç tane oyun bekliyor sizi. İçinde barbar kıpraşan dostlar kaçırmasın derim. ■ **EMRE S.**



İLKİ OLMAYAN DEVAM OYUNU

Serinin adını taşıyan son oyun PS2 ve Gamecube'e çıkan, Power Stone benzeri dövüş oyunu Rastan vs. Barbarian'dı ki adı haricinde seriyle hiçbir alakası yoktu. Rastan'ın ayrıca ne alakaysa Champion Wrestler oyununda bir güreşçi olarak yer aldığını da ekleyelim unutmadan.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE *[PS2 / GC / XBOX / GBA / DS / PSP]*

Film oyunları olmasa kötü video oyunları sektörü olarak aç kalırdık herhalde. O yüzden onca tiksintiye rağmen bu oyunlara karşı gizliden gizliye bir şükran duygusu beslediğimi de inkâr edemem.

Goblet of Fire bir aksiyon / macera oyunu. Harry, Ron ve Hermione olarak filmdeki belli başlı sahneleri ve olayları oynuyoruz. Harry Potter evreninin açık ara en güçlü büyüsü olan 'Sersemlet'i kullanarak canavarlarla savaşıyoruz falan. Hatta istersek bir arkadaşımızla birlikte de oynayabiliyoruz.

Şu ana kadar her şey kulağa hoş geliyor, farkındayım. Fakat oyun filme sadık kalmaya çalışınca cortluyor işte. Keza filmde oyuna uzun uzadıya aktarılabilecek kadar malzeme yok. Bu yüzden olabilecek en saçma yöntemlerle oyunu uzatabilmek için resmen çırpınmış adamlar. Her bölümde belirli görevleri tamamladığınız zaman ortaya çıkan gizli kalkanlar var mesela. Oyunun az sayıdaki görevlerinin kilitlerini açmanız için de bu kalkanları toplamanız lazım. Lakin sırf oyun süresi uzasın diye her bir kalkanı aldığınızda oyun sizi otomatik olarak bölümden atıp görev seçim ekranına döndürüyor. Siz de aynı bölümdeki diğer kalkanları her bulmaya çalıştığınızda aynı rutinleri tekrar tekrar yapmak zorunda kalıyorsunuz ki canavarlarla savaşmanın X tuşunu dövmekten pek farkı olmadığını düşünürsek pek de tatlı bir deneyim olmuyor bu.

Turların büyük kısmı fasulye sapığı gibi fasulye toplamak için sağa sola saldırmakla geçiyor mesela. Hoş, topladığınız fasulyeler de resim açmak ve tırt upgrade'ler haricinde bir işe yaramıyor zaten. E üzerine ölmediğinizi de düşünürseniz oyunda genel bir amaçsızlık var zaten. Karakterlerin oynanışları arasında da hiçbir fark yok, film oyunu olmasına rağmen filmden ara sahneler yok, her kalkan aldığınızda sizi menüye geri atmasa oyunu bitirmek maksimum 2 saat falan, bildiğiniz oyunun CD'sini zar zor dolduruş adamlar.

Sözün özü, bu güzelim oyunu java telefon çözünürlüğünde resimler açıp fasulye ve kalkan toplamak isteyen bütün Harry Potter hayranlarına tavsiye ediyorum. ■ **EMRE S.**





GEÇMİŞE YOLCULUK

[DRAGON QUEST V]

Küçük Abel annesini tanıma şansına erişememiştir. Zira doğumundan kısa süre sonra annesi gizemli şekilde ortadan kaybolmuştur ve o günden beri babası Pankraz ile birlikte dünyayı dolaşarak annesini aramaktadırlar. Çeşitli ipuçları elde etseler de ne yazık ki hâlâ ellerinde somut izler yoktur.

Bir gün eski bir dostu görmek için Roundbeck'de konaklarlar. Babası bir işi halletmek için kasabanın ayrılır ve Abel bu esnada kasabanın yanındaki mağarayı keşfe çıkar. Bu ufak macerası esnasında da mağarada oldukça parlak bir nesne olan Yellow Orb'u bulur. Abel farkında olmasa da bu nesne parlaklığının ötesinde oldukça önemli güçlere sahiptir.

Mağaradan çıkıp kasabaya döndüğüne tanımadığı bir adam yaklaşır Abel'in yanına. Elindeki Yellow Orb'u kast ederek "İzin verirsen bir bakabilir miyim?" diye sorar. Abel "Evet" diye yanıtlar ve Orb'u adama uzatır. Adam nesneyi uzun uzadıya inceledikten sonra Abel'e geri uzatır ve "Hayatta başına ne tür zorluklar gelirse gelsin, asla mücadeleyi bırakma" der. Ardından da hızla oradan uzaklaşır.

Ne tesadüftür ki bu olaydan kısa süre sonra kötü olaylar ve zorluklar üst üste gelir Abel için. Önce babası Pankraz gözlerinin önünde katledilir, ardından da bir köle olarak alıkoyulup 10 yıl boyunca tutsak hayatı çeker. Kurtulduktan sonra annesine dair ipuçları ararken sayısız mücadeleye girer, zorlu savaşlar verir. Babasını öldüren Ladja tarafından eşi ve kendisi taşa çevrilir ve bir 10 yılı da ancak çocukları tarafından bulunup kurtuluncaya kadar heykel olarak geçirir. Lakin kendisi kurtulsa da eşi hâlâ taşa dönmüş biçimdedir ve kayıptır.

Artık yanında çocukları da olan Abel, yeni ipuçlarına ulaşır. Annesi efsanevi kahraman soyu Zenithian ırkındandır ve büyük ihtimalle de oğlu o umutla beklenen kahraman olacaktır. Çocukken bulduğu Yellow Orb ise Zenithian Kalesi'nin gökyüzünde asılı kalmasını sağlamaktadır, fakat Ladja tarafından parçalanmıştır. Geri almanın tek yolu ise elflerin bir tılsımını kullanarak zamanda kısıtlı bir geçmişe yolculuk yapmaktır.

Tılsımı kullanan Abel bundan 20 yıl önce Roundbeck'de bulur kendini. Etrafına bakınır ve Yellow Orb'u mağarada bulan çocuk halini görüp hemen yanına yaklaşır. Çocuğun elindeki Yellow Orb'u kast ederek "İzin verirsen bir bakabilir miyim?" diye sorar. Ufak Abel ise "Evet" diye yanıtlar ve Orb'u kendisine uzatır. Abel çocuğa çaktırmadan nesneyi sahtesiyle değiştirir ve orijinalini cebine atar. Sahtesini yalandan inceledikten sonra Abel'e geri uzatır ve şu sözleri söyler:

"Hayatta başına ne tür zorluklar gelirse gelsin, asla mücadeleyi bırakma".

İçten içe babasını son bir kez olsun görmek arzusuyla yanıp tutuşsa da hızla oradan uzaklaşır ve geldiği zaman dilimine geri döner. O gördüğü ufacık çocuğun sayısız zorluğun üzerinden geleceğini bilmek, kendisine de tarifsiz bir güç verir. Her ne kadar oğlu beklenen kahraman olsa da kendisi bu hikâyenin gizli kahramanıdır.

■ EMRE S.

MEDYA

FİLM // ÇİZGİ FİLM // DİZİ // MÜZİK

IN THE MOUTH OF THE MADNESS

Ne zamandır ki H. P. Lovecraft ile tanışmışımdır, korkuya bakışım da değişmiştir onun yazılarıyla birlikte. Korku romanı dediğin şeyin tanımı evrilmiştir gözümde. Tür artık salt kan vahşet ve canavarlarla dolu bir şey olmaktan çıkıp psikolojik, tuhaf ve tarif edilemez olanın yarattığı o muğlak sulara doğru kaymıştır.

Sinema ister istemez görsel bir alan olduğundan bir türlü Lovecraft'ın o tekinsiz anlatısını tam yansıtamadı (ve belki hiç yansıtamayacak), çünkü en kaliteli tasarlanmış korkunç imge dahi karakterin yaşadığı içsel çalkantıları izleyiciye tamamen aktarmayabilir nihayetinde. Ama buna çok yaklaşan bir film var en azından. Üstelik türün üstadı John Carpenter'dan gelme. Bizdeki çevirisiyle Çılgınlığın Ötesinde ortadan kaybolan korku yazarı Sutter Cane'in izinden gidip onu bulmaya çalışan sigortacı John Trent'in gitgide sarpa saran öyküsünü anlatıyor ve bu normal adamın yazarın ikamet ettiği Hobb's End kasabasına gelişiyle birlikte olaylar hız kazanıyor.

Film 1994 yapımı ve zamanında izlediğimde oldukça da etkilenmiştim kendisinden, bugün de pekâlâ çalışıyor. Çalışmasının nedeni öncelikle Sam Neill'in sürüklendiği öykü akışının çok sağlam olması ve izleyicinin içine düştüğü bilinmezlik hissinin ardından yavaş yavaş gelen deliliği layığıyla yansıtabilmesi. Özellikle finale doğru Cthulhu mitosuna yapılan göndermeler ve gerçekle kurgunun iç içe geçtiği seyirciyi afallatan sahneler halen korku türünün en sağlam anlarını barındırıyor ve sonradan düşündüğünüzde huzursuz etmeyi becerebiliyor.

Çekildiği zamanlarda Sutter Cane karakteri daha çok Stephen King ile ilişkilendirilmiş, hatta filmde buna referans bir diyalog bile mevcut; "O Stephen King'den bile daha çok satıyor" şeklinde. Lakin bugün bakıldığında karakterin ve filmin genel havasının buram buram Lovecraft koktuğunu görebiliyoruz, hani sinemada sağlam Lovecraft uyarlaması arayıp da bulamayanlar bu yana baksınlar direkt olarak. Zira görecekleri şeylerden hem korkacak hem de hoşlanacaklar. **EREN E.**





HAVA KURDU (AIRWOLF)

Kara Şimşek dizisinin yakaladığı büyük başarının ardından akıllı motosiklet, akıllı helikopter, akıllı tost makinesi gibi türevlerinin peş peşe gelmesi elbette kaçınılmazdı. Çok gizli, benzersiz bir savaş helikopterini ve pilotunu konu alan Hava Kurdu da onlardan biriydi işte. Ama bu sefer ki biraz farklıydı, çünkü helikopterimizin konuşmak, kendi kendine uçmak ve arada iki pişpirik atmak gibi özellikleri yoktu. Sadece ve sadece çok gizli ve bir o kadar kuvvetli bir hava aracıydı o. Her bölümde bir nevi özel ajan olan pilotumuzun başını derde sokmasını, üstüne bir güzel dayak yemesini ama en sonunda helikopterine ulaşıp her şeyi havaya uçurmasını izlerdik. Çok kısır bir döngüde ilerlerdi aslında dizi ama yine de severek izlerdik kendisini. Müziği bugün bile kulaklarımdadır. Dıııdırı-tıdıı-dıdıdıdııı... **M. İHSAN**





X-MEN: APOCALYPSE

X-Men çizgi dizisinin hayatımdaki travmatik etkisini çok kişiye anlattım sanırım. Şimdi de size anlatacağım. Ama genel olarak değil, çok ama çok özel bir bölümünü: Apocalypse'i.

Filmdeki o uyduruk uyarlamayı geçin bir kere. Çizgi dizidekinin tırnağı olamaz o. Sanki yeterince sarsıcı bir yapım değilmiş gibi, küçücük algılarımıza çekiç gibi inen bir felaketti



Apocalypse. Adı gibiydi yani. Ülkemizde takdiri hak eden, omuzlarda taşınması gereken başarılı dublajlar sayesinde de Apocalypse'in etkisi ve travması daha da vurucuydu benim için.

Yıllar sonra öğrendim ki o, kendi heceli telaffuzuyla A-po-ka-lips!, bölümleri izleyen nice çocuk (şimdinin yetişkinleri) için de kötü bir anıymış. Meğer hepimiz kurbanmışız. Çünkü Apocalypse bölümleri başladığında (Bölümler hem de, tek bölümde gitmiyor pislik!) tüm X-Men evreni öyle alt üst oluyor ve ölümler ardı ardına geliyordu ki... Apocalypse, X-Men'i ezdi geçti. Çiğnedi ve tükürdü. Onlar öldüler. Sonra ben ve nice çocuk bölümlerce "aslında ölmediklerini" görmek için bekledik. Olmadı. Uçurumlardan düşen, patlayıcılar yüzlerine patlayan çizgi karakterlere alışmış dimağlarımız gerçekten ölmüş, öldürülmüş karakterlerle baş başa kaldı.

Halen daha bu bölümü andığımda, kulaklarımda aynı ses A-po-ka-lips! diyor ve X-Men teker teker ölüyor. İçimizdeki çocuksa bugün bile "Ölmedik ki!" diye çıkıp gelmelerini bekliyor. Yazık değil mi bize? **HAZAL**





ALMORA

SHEHRAZAD

"Ah ulan değerini bilemedik" muhabbetleri yapmayı hiç de sevmem ama ah be... Almora deyince de bir kötü oluyorum be... Bir yanda "müzik dinlemek" kavramı üzerine hiç düşünmemiş ve kitle iletişim araçlarında ne verilirse onu dinleyen dev kitle, bir tarafta Almora'yı uzaktan duyup sanki dünyada senfonik rock/metal yapma hakkı sadece Therion'daymış gibi otomatikman "büheheh Terion çakması la bunlar" muhabbeti yapan "rockçı" kitle derken arada kalıp yok olup gittiler.

Şu şahane Shehrazad albümü mesela nasıl enfestir anlatamam. Sert ama aşırı coşmayan ve brütalleşmeyen gitarı, bası, davulu, hem erkek hem bayan vokali; yine abartmadan, "nağmelileşmeden" işin içine katılan doğu ezgileri; distortion gitarın flütle, kemanla, hafiften operatiğe kayan vokallerle muhteşem dansı; her geçen gün daha da anlamlı gelen sözler...

Güneşin Ozanları ve Shehrazad şarkılarını zaten muhtemelen bir yerlerde duymuşsunuzdur. Duymadıysanız lütfen birer kere olsun dinleyin ve bu ülkede ne müzikler yapılmış bir görün. Bu şarkıları biliyorsanız da sizi albümün tamamına alayım, içinde daha ne cevherler var.

Ah be Almora, sen de tam senfonik rock yapacak ülkeyi bulmuşsun yani...
ÖMER



Oyungezer

SAYI: 116- 2017/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Mayıs 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

FAR CRY 5

E3'TEN DÖNERKEN PEŞİMİZE TAKILACAK MANYAKLA TANIŞMA ZAMANI...

TEMMUZ'DA OYUNGEZER E3 ÖZEL SAYISINI KAÇIRMAYIN!



